

TARTU ÜLIKOOL
ÕIGUSTEADUSKOND
Eraõiguse osakond
Äriõiguse ja intellektuaalse omandi õppetool

Gregori Palm

AUTORIÕIGUSLIKULT KAITSTAVA VÄLJENDUSVORMI ERISTAMINE
MITTEKAITSTAVATEST IDEEDEST JA FUNKTSIOONIDEST
ARVUTIPROGRAMMIDE VALDKONNAS

Magistritöö

Juhendaja

PhD Aleksei Kelli

Tallinn

2016

SISUKORD

SISSEJUHATUS.....	3
1. ARVUTIPROGRAMM ÕIGUSPRAKTIKAS	9
1.1. Arvutiprogrammi ülesehitus.....	9
1.2. Arvutiprogrammi autoriõiguslik kaitse	10
1.3. Arvutiprogrammi definitsioon.....	13
1.4. Arvutiprogrammi piiritlemine	15
1.5. Arvutiprogrammi originaalsus	19
1.6. Dekompileerimine.....	22
2. AUTORIÕIGUSLIKULT KAITSTAVA TEOSE ERISTAMINE AUTORIÕIGUSLIKULT MITTEKAITSTAVAST IDEEST	27
2.1. Idee ja väljenduse vastandamine	27
2.2. Autoriõiguslikult kaitstava idee eristamine autoriõiguslikult mittekaitstavast ideest	29
2.2.1. Pika idee–väljenduse vastandamise traditsiooniga riigid.....	30
2.2.2. Lühikese idee–väljenduse vastandamise traditsiooniga riigid.....	39
2.3. Idee eristamine teostusest.....	47
2.3.1. <i>Scenes a faire</i>	48
2.3.2. <i>Abstraktsiooni, filtreerimise ja võrdlemise test</i>	50
2.3.3. <i>Märkimisväärse sarnasuse test</i>	54
KOKKUVÕTE.....	57
ABSTRACT	62
KASUTATUD KIRJANDUS	65

SISSEJUHATUS

Alates arvutite käibele tulekust on üha olulisemaks muutunud küsimus sellest, kas tugevnenud autoriõiguslik kaitse, mida on põhjendatud vajadusega kohaneda digitaalsest arengust tingitud muudatustega, tähendab sõnavabaduse, informatsiooni, teadmiste ning sellega seonduvalt üleüldiselt kultuuri leviku liiga ulatuslikku ning põhjendamatut piiramist.¹

Autoriõigusliku kaitse eesmärk on leida tasakaal teose autorite ja ühiskonna huvide vahel. Autoriõiguses on sellist tasakaalu üritatud leida idee ja väljenduse² vastandamise (ingl.k *idea-expression dichotomy*) abiga. Idee–väljenduse vastandamine sätestab ühe autoriõiguse tähtsaima põhimõtte, mille kohaselt saab autoriõigusega kaitsta üksnes väljendust, mitte selle aluseks olevat ideed³. Selle eesmärk autoriõiguses on tagada, et ühiskonnal oleks võimalik vabalt kasutada ja edasi arendada olemasolevaid ideid ilma, et selle tulemusel kannataks autorite initsiatiiv luua uusi ideid. Selle tasakaalu leidmine on aja möödudes läinud ühiskondlike muutuste tõttu üha keerulisemaks⁴.

Idee eristamine teostuses on tänaseni aktuaalseks probleemiks juba aastasadu eksisteerinud teoseliikide puhul, nagu kirjandus- ja heliteosed. Arvutiprogrammid on olemuslikult funktsionaalsed ning nendesse kirjutatud väljendus on ennekõike suunatud teatud eesmärgi täitmisele, mistõttu on idee ja teostus selles teoseliigis tihedalt läbi põimunud. Samuti dikteerivad arvutiprogrammi loomisprotsessi suures osa välised piirangud nagu riistvara spetsifikatsioonid, programmeerimiskeelelised eripärad jms. Arvutiprogrammi autori valikuvabadusi piirab täiendavalt asjaolu, et arvutiprogramm töötab sihtotstarbeliselt üksnes siis, kui see on kirjutatud viisil, millest arvuti on võimeline aru saada. Samuti pole arvutiprogrammid ilma vastava valdkonna erialateadmisteta tavainimesele mõistetavad.⁵ Arvutiprogramm pole harilikult vahetult tajutav, vaid arvutiprogrammi kasutaja tajub seda

¹ M. Kretschmer. Digital Copyright the End of an Era. Vol 25, No 8 – European Intellectual Property Review, 2003, lk 333.

² Mitmed allikad kasutavad termini „väljendus“ asemel ka terminit „teostus“. Antud töö raames kasutatakse läbivalt mõlemat terminit, kuivõrd terminitel puudub sisuline erinevus. Mõlemad tähistavad autoripoolset originaalset tööd, mida saab pidada teoseks autoriõiguslikus tähenduses.

³ P. Loughlan. The Marketplace of Ideas and the Idea–expression distinction of Copyright Law. – University of Sydney 2002, lk 1. Arvutivõrgus: <http://www.austlii.edu.au/au/journals/AdelLawRw/2002/2.pdf> (29.01.2016).

⁴ M.C.R. Guibault. Copyright Limitations and Contracts. An Analysis of the Contractual Overridability of Limitations on Copyright. Kluwer Law International 2002, lk 1.

⁵ *Q-Co Industries, Inc. v. Hoffman*, 625 F. Supp. 608 (S.D.N.Y. 1985).

läbi selle soorituse.⁶ Arvutiprogrammi vahetu kuju on enamikele mõistetamatu ning ka spetsiaalsete eriteadmiste olemasolu korral pole alati selge ega intuiitivne, kus jookseb piir autori originaalse loomingu ja viimase aluseks olevate ideede vahel. Seega on idee eristamine teostusest osutunud eriti keeruliseks arvutiprogrammide valdkonnas.

Kohtupraktika on seni suutnud edukalt tuvastada, et arvutiprogrammi kõige üldisem funktsioon kujutab endas mittekaitstavat ideed ning et arvutiprogrammi aluseks olev programmikood rida-realt kujutab endas autori väljendust. Keerulisemates küsimustes on kohtuotsused idee-teostuse vastandamise täpse rakendamise osas olnud paremal juhul hägused ning halvemal juhul vastuolulised.⁷

Idee-teostuse vastandamine on teoreetiliselt hõlpsasti mõistetav, kuid praktikas on piiri tõmbamine idee ja teostuse vahele tekitanud hulgaliselt vaidluseid.⁸ Kohtuasjas *Nichols v Universal Pictures Corp* ütles kohus idee ja väljenduse vastandamise kohta, et keegi pole olnud suuteline fikseerima täpset piiri idee ja teostuse vahele ning seda ei suudeta teha ka tulevikus. Kohus selgitas, et sõltumata sellest, kuhu idee ja teostuse vahele piir tõmmata, tundub see ikkagi juhuslik.⁹

Selline suhtumine idee väljenduse vastandamisesse on aga ohtlik, sest igasugune kõrvalekalle ideede ja väljenduse optimaalsest kaitsest kahjustab otseselt kas autori või üldsuse huve. Näiteks Ameerika Ühendriikides tegi kohus asjas *Whelan v. Jaslow* otsuse, mis tagas arvutiprogrammidele sedavõrd ulatusliku kaitse, et erialakirjanduses on seda hiljem süüdistatud innovatsiooni ulatuslikus pärssimises.¹⁰

Samas ei nähtu, et idee väljenduse vastandamine pakub kasulikke juhiseid idee eristamiseks teostusest. Alustuseks pole mitmete riikide kohtud suutnud hoolimata pikast idee ja väljenduse vastandamise traditsioonist kuigi selgelt sisustada termineid „idee“ ja „väljendus“. Seda võimendab asjaolu, et kohtud hoiduvad sageli idee ja väljenduse vastandamise osas juhiste andmisest. See on loonud olukorra, kus mitmed riigid küll tunnustavad idee ja väljenduse vastandamise põhimõtet, kuid rakendavad seda üksnes formaalselt.¹¹ Nende

⁶ M. Rosentau. Intellektuaalse omandi õigused infotehnoloogia valdkonnas. Infotehnoloogilise loomingu olemus. *Juridica* III/2008, lk 174.

⁷ E. Rosati. Illusions Perdues. The Idea/Expression Dichotomy at Crossroads. The Society for Economic Research of Copyright Issues 2004, lk 14. Arvutivõrgus: <http://www.serci.org/2009/rosati.pdf> [20.12.2015].

⁸ E. Samuels. The Idea-Expression Dichotomy in Copyright Law. Tennessee 1989, lk 322.

⁹ *Nichols v Universal Pictures Corporation*, 45 F.2d 119 (2d Cir. 1930).

¹⁰ L-C. Green. Copyright Protection and Computer Programs: Identifying Creative Expression in a Computer Program's Nonliteral Elements – *Fordham Intellectual Property, Media and Entertainment Law Journal*, Volume 3, Issue 1, 1992, lk 100.

¹¹ Kirjeldatud probleeme on täpsemalt analüüsitud antud töö teises peatükis. Vt täpsemalt pkt 2.2.1.

probleemide tõttu on mitmed õigusteadlased hakanud kahtlema, kas läbi idee ja väljenduse vastandamise saab arvutiprogramme üldse hinnata.¹²

Sellises olukorras on vajalik kriitiliselt hinnata, kas idee ja väljenduse vastandamine on piisavalt kasulik tööriist, mille abil seaduse rakendajad saavad hoida tasakaalu ideede vaba leviku ja autorite kaitse vahel. Sellest tulenevalt tõstatab autor hüpoteesi, mille kohaselt idee–väljenduse vastandamine ei ole arvutiprogrammide valdkonnas sobiv vahend tagamaks tasakaalu autori ja üldsuse huvide vahel.

Antud töö kirjutamisel kasutab autor traditsioonilisi õigusteaduslikke meetodeid nagu analüütiline ja võrdlevõigusteaduslik meetod. Töö raames analüüsitakse ja võrreldakse omavahel Ameerika Ühendriikide, Ühendkuningriigi, India Vabariigi ja Hiina Rahvavabariigi seadusandlust ning kohtupraktikat. Kõik eelpool nimetatud riigid on liitunud samade rahvusvaheliste intellektuaalse omandi konventsioonide ja lepingutega, mistõttu on nende õiguslik regulatsioon antud küsimuses küllaltki sarnane. Samuti on kõik nimetatud riigid tehnoloogia valdkonnas maailmas juhtival positsioonil. Riikide positsioneerimine tehnoloogilise võimekuse järgi on problemaatiline, kuna sõltuvalt kriteeriumitest ja uurimismeetodiest on tulemused erinevaid, kuid erinevad allikad paigutavad eelpool nimetatud riike üldiselt maailma esikümne sekka¹³. Tulenevalt asjaolust, et kõik riigid on oma tehnoloogilise toodangu poolest mõjuvõimsad, on kõikides riikides mitmed antud töö seisukohast olulised küsimused tõstatatud ning kohtutes ja erialakirjanduses on neile ka lahendusi pakutud.

Esimeses peatükis analüüsitakse arvutiprogrammi ülesehitust ning seda, kuidas arvutiprogramme kehtiva õiguse kohaselt kaitstakse. Õigusalaselt on välditud arvutiprogrammide defineerimist. Euroopa Liidu direktiive välja töötades asus Euroopa Komisjon seisukohale, et terminit „arvutiprogramm“ ei tohi direktiivis liiga täpselt defineerida. Seda põhjusel, et igasugune täpse definitsiooniga kaasnevast kindlusest ning täpsusest tulenev eelis ei kaaluks üles riski, et definitsioon võiks tehnoloogia arengu tõttu jääda ajale jalgu ning vananeda.¹⁴

Antud töö raames on aga möödapääsmatu arvutiprogrammile konkreetse definitsiooni andmine. Vastasel juhul pole võimalik arvutiprogrammide idee-väljenduse vastandamist

¹² [C. Brander]. Idea And Expression Dichotomy. LawTeacher UK 2013. Arvutivõrgus: <http://www.lawteacher.net/free-law-essays/copyright-law/idea-and-expression-dichotomy.php?cref=1> (19.01.2016).

¹³ Näiteks Top 10 Countries with Highest Technology in the World. Country Detail, 12.09.2015.

¹⁴ M.M Walter, S. Lewinski jt. European Copyright Law. A Commentary. Oxford University Press 2010, p 5.1.25.

sisuliselt analüüsida, kuna viimane eeldab arvutiprogrammi autoriõigusliku tähenduse ning sisulise ülesehituse mõistmist. Arvutiprogrammi määratlemisel analüüsitakse nii infotehnoloogia kui õigusosalast erialakirjandust. Tuleb nõustuda Euroopa Komisjoni seisukohaga, et arvutiprogrammi definitsioon võib tehnoloogia arengu tõttu kiiresti vananeda. Seetõttu ei analüüsita antud töö raames arvutiprogrammi tehnilisi ning nüansirohkeid eripärasid, vaid antakse arvutiprogrammi põhimõtteline määratlus. Põhimõtteline määratlus kannab võrreldes täpse definitsiooniga endas madalamat riski tehnoloogia arengu tõttu vananeda.

Lisaks arvutiprogrammi defineerimisele analüüsitakse esimeses peatükis arvutiprogrammi kohta autoriõiguses, ennekõike seda kuidas arvutiprogrammi ja mida selle juures kehtiva autoriõiguse kohaselt kaitstakse. Arvestades, et arvutiprogrammil puudub selge määratlus, arvatakse sageli ekslikult, et arvutiprogrammina on kaitstud ka mitmed arvutiprogrammi osad, mis tegelikult arvutiprogrammina autoriõigusliku kaitset ei oma. Need osad võivad olla mittekaitstavad või moodustada omaette teose, millele kehtib idee-teostuse vastandamine teose spetsiifikast lähtuvalt teises mahus kui arvutiprogrammile. Seega on lisaks arvutiprogrammi määratlemisele oluline see ka õiguslikult piiritleda.

Teises peatükis analüüsitakse Ameerika Ühendriikide, Ühendkuningriigi, India Vabariigi ja Hiina Rahvavabariigi seadusandlust ning kohtupraktikat. Terviklikuma jälgitavuse huvides on antud peatükis riigid jagatud mõtteliselt kaheks: riikideks, kes on eristanud autoriõiguslikult kaitstavat teostust autoriõiguslikult mittekaitstavatest ideedest pikalt enne arvutiprogrammide tarbesse tulekut ning riikideks, kes on autoriõiguslikult asunud ideed ja teostust vastandama samal ajal arvutiprogrammide kasutusse tulekuga.

Ameerika Ühendriikidel kui Ühendkuningriigil on pikk idee ja teostuse eristamise praktika. Levinud arusaama kohaselt tunnustasid Ameerika Ühendriigid idee-teostuse vastandamist esmalt aastal 1879 kohtuasjas *Baker v Selden*. Ühendkuningriigi kohtud on idee-väljenduse vastandamist tunnustanud 1894. aastal tehtud otsuses *Hollinrake v. Truswell*, ehkki printsiip ise võis kasutusel olla enne seda. Seega on mõlemad riigid tunnustanud idee-väljenduse vastandamist enne 20. sajandit. Hiina Rahvavabariik ei tunnustanud avalikult idee-väljenduse vastandamist enne 1986. aastat, ehkki idee-väljenduse vastandamine jõudis Hiina

õigusteadlaste huviorbiiti sellest varem, 1980-ndate alguses¹⁵. India Vabariigis kehtib aastast 1957 autoriõiguse seadus, mis ei defineeri ei ideed ega väljendust ega anna juhiseid selle

¹⁵ W. Alford. To Steal a Book is an Elegant Offense: Intellectual Property Law in Chinese Civilization. Stanford University Press, 1995, lk 77.

kohta, kas neid tuleks teineteisest eristada¹⁶. Esimene kohtulahend, mis idee–väljenduse vastandamist käsitleb pärineb aastast 1978, kus India ülemkohus langetas otsuse asjas *R.G. Anand v. Deluxe Films*¹⁷. Seega on India ja Hiina hakanud ideed teostusest eristama ligikaudu sada aastat pärast Ameerika Ühendriike ja Ühendkuningriiki ning ajal, mil arvutiprogrammid hakkasid muutuma laiatarbekaubaks.

See tähendab, et Ameerika Ühendriigid ja Ühendkuningriik on erinevalt Hiina Rahvavabariigist ja India Vabariigist ligi sajand kauem jõudnud idee–väljenduse vastandamist arendada ja rakendada. Samas ei pruugi see antud valdkonnas olla positiivne, sest idee–väljenduse vastandamine on välja töötatud kvalitatiivselt teiste teoste jaoks kui seda on arvutiprogramm. Tulenevalt asjaolust, et arvutiprogramme käsitletakse kirjandusteostena, kohaldavad Ameerika Ühendriikide ja Ühendkuningriigi kohtud kirjandusteoste jaoks välja töötatud idee–väljenduse vastandamise põhimõtteid minimaalsete mööndustega ka arvutiprogrammide valdkonnas. Seega on Ameerika Ühendriikide ja Ühendkuningriigi käsitus idee–väljenduse vastandamisest arvutiprogrammide osas tugevalt mõjutatud viimaste otsustest kirjandusteoste osas. Samas erinevad arvutiprogrammid kirjandusteostest mitmes väga olulises mõttes, mistõttu ei pruugi kirjandusteoste kohtupraktika rakendamine arvutiprogrammide valdkonnas end sugugi õigustada.

Sellised probleemid puuduvad Hiina Rahvavabariigi ja India Vabariigi kohtutel, kuna tulenevalt idee–väljenduse vastandamine hilisest ülevõtmisest puudub mõlemal riigil põhjalik varasem kogemus, millele tugineda. See tähendab, et Hiina ja India kohtunikel on hõlpsamini võimalik idee–väljenduse vastandamise rakendamisel arvesse võtta arvutiprogrammide spetsiifikat ja sellest tulenevalt oma praktikat kujundada.

Teises peatükis ei eristata riike *droit d'auteur* ja *common law* järgi. Seda põhjusel, et nende peamine erinevus idee–väljenduse vastandamise kontekstis seisneb argumentatsioonis, millega kaitstakse autori ja ühiskonna huve. *Droit d'auteur*'i riigid põhistavad idee–väljenduse vastandamist peamiselt loomuõigusega, samas kui *common law* riikides on idee–väljenduse vastandamine sündinud peamiselt pragmaatilistest kaalutlustest.¹⁸ Mõlemad õigussüsteemid tunnustavad idee–teostuse vastandamise olemasolu ning lähenevad väga sarnaselt küsimusele, kus täpsemalt jookseb piir idee ja teostuse vahel.

¹⁶ A. Sankar. The Idea – Expression Dichotomy: Indianizing an International Debate. *Journal of International Commercial Law and Technology*, vol 3/2, 2008, lk 136.

¹⁷ *RG Anand v. Delux Films AIR 1978 SC 1613*.

¹⁸ M. Borghi. The form and the matter: Origins and fate of the idea/expression dichotomy in the copyright system. *Bocconi University*, 2006, lk 162.

Antud uurimus on Eesti jaoks oluline, sest infotehnoloogia sektori areng on Eesti Vabariigi jaoks olulise strateegilise tähtsusega¹⁹. Infotehnoloogia sektori jaoks määrava tähtsusega on uute ideede ja arvutiprogrammide juurdevool. See tähendab, et Eesti autoriõigus peab olema võimeline tagama, et ühiskonnal oleks võimalikult palju ideid, mille abil innovatsiooni luua. Samuti on oluline, et uute arvutiprogrammide loomine oleks Eesti autorite jaoks atraktiivne. Seega on äärmiselt oluline ka Eestis leida tasakaal ühiskonna ja autori huvide vahel, sest tasakaalu puudumine tähendab infotehnoloogilise loomingu pealevoolu aeglustumist.

Selleks, et hoida tööd kompaktse ja põhjalikuna, ei ole antud töös käsitletud arvutiprogramme, mis ei ole autoriõigusega kaitstavad (nt automaatselt genereeritud arvutiprogrammid), ning *sui generis* andmebaase.

autoriõigus, intellektuaalne omand, plagieerimine, varaline õigus, autorsus

¹⁹ M. Nael. Eesti IT-sektor on kõndimas õhukesel jääl. – Eesti Rahvusringhääling, 14.10.2014.

1. ARVUTIPROGRAMM ÕIGUSPRAKTIKAS

1.1. Arvutiprogrammi ülesehitus

Mistahes arvuti²⁰ koosneb kahest komponendist, millest üks on riistvara ja teine tarkvara. Riistvara moodustavad arvuti füüsilised seadmed ja ühendused nagu emaplaat, protsessor, arvutihüürit jt. Riistvara on keha, millele talletatakse tarkvara ning mis teostab tarkvara poolt antud juhiseid²¹. Tarkvara on masinloetav juhend, mis suunavad arvuti riistvara spetsiifilisi toiminguid sooritama. Tarkvara hõlmab kõiki mittefüüsilisi arvuti tööks vajalikke või rakenduslikke komponente, eelkõige arvutiprogramme ning nende andmeid. Arvuti riist- ja tarkvara on omavahel olemuslikult seotud ja ühte ei saa kasutada ilma teiseta²².

Tarkvara on salvestatud andmetena arvuti süsteemis, mistõttu tarkvaral puudub füüsiline kuju. Inimene kogeb tarkvara peamiselt selle töö kaudu. Selleks võib olla soovitud tulemi saavutamine, näiteks matemaatilisele võrrandile vastuse saamine või funktsioon ise, näiteks töötav tekstihaldusprogramm. Vaekeolekus on tarkvara nähtav vaid koodi materiaalse salvestusjäljena²³.

Oluline on eristada tarkvara ja arvutiprogrammi. Ehkki neid kahte terminit kasutatakse harilikult sünonüümuna, pole nad siiski samasisulised. Tarkvara on termin, millega iseloomustatakse arvutiprogramme, andmeid ja eelnevatega seotud faile. Näiteks internetist automaatselt ettevõtjate andmeid koguv ja sünteesiv tarkvara koosneb arvutiprogrammist, mis otsib ja kogub vastavaid andmeid ning andmetest, mille arvutiprogramm on juba kogunud ja sünteesinud. Juba kogutud andmed ei ole osa arvutiprogrammist, kuid on osa tarkvarast. Seega kõik arvutiprogrammid on tarkvara, kuid kogu tarkvara pole taandatav üksnes arvutiprogrammidele.

Arvutiprogrammile täpse ja sealjuures selge definitsiooni andmine on keeruline, sest arvutiprogramm on oma olemuselt tehniliselt keeruline ja mitmekülgne. IT-valdkonnas käibel

²⁰ Siin ja edaspidi mõistetakse termini „arvuti“ all mistahes seadet, mille põhifunktsiooniks on tehete sooritamine.

²¹ D. Dick. The PC Support Handbook. Dumbreck Publishing 2008, lk 17.

²² S. McConnell. Code Complete: A Practical Handbook of Software Construction. Microsoft Press 2004, lk 12.

²³ M. Rosentau. Intellektuaalse omandi õigused infotehnoloogia valdkonnas. Infotehnoloogilise loomingu olemus. Juridica III/2008, lk 174

olev termini sõnastik määratleb arvutiprogrammi kui süntaktilist üksust, mis vastab mingi programmeerimiskeele reeglitele ning koosneb teatava funktsiooni täitmiseks, töö teostamiseks või ülesande lahendamiseks vajalikest deklaratsioonidest ja lausetest või käskudest²⁴.

Arvutiprogrammidele paneb aluse lähtekood. Lähtekood on spetsiifilises programmeerimiskeeles kirjutatud ja inimesele loetav tekstina esitatud arvutile antavate käskluste jada. Harilikult sisaldab lähtekood lisaks programmikoodile ka metaandmeid, mis võivad olla vajalikud programmi sisu mõistmiseks või töötlemiseks.²⁵ Lähtekoodi otse arvuti lugeda ei suuda. Arvuti suudab lugeda masinkoodi²⁶, mis tõlgitakse lähtekoodist kasutades selleks ette nähtud kompilaatorit. Masinkoodi inimene üldiselt lugeda ei suuda ning kõige tavalisemalt kujutab masinkood endast ühtede ja nullide jada, mida nimetatakse binaarkoodiks.

Seega võib üks arvutiprogramm omada mitut erinevat kuju – ta võib olla inimesele mõistetav käskluste jada lähtekoodis, ennekoike arvutile mõistetav peamiselt ühtede ja nullide kogum masinkoodis ning lisaks ka töötav, kuvarile projekteeritud, programm.

Eelmises lõikes kirjeldatud protsess ei ole omane kõikidele arvutiprogrammidele. Võimalik on arvutiprogrammi käivitada ka ilma seda eelnevalt arvutile arusaadavaks tõlkimata. Sellisel juhul tuleb kasutada selleks ettenähtud interpretaatorit. Samuti on olemas skriptid, mis on arvutiprogrammid, mida ei kompilleerita ega interpreteerita, vaid kasutatakse arvutis selle rakendusprogrammide kaudu.²⁷

1.2. Arvutiprogrammi autoriõiguslik kaitse

Arvutite käibesse tulekuga toimusid aastatel 1970–1980 mitmed rahvusvahelised diskussioonid arvutiprogrammide kaitse teemal. Peamiseks aruteluteemaks kujunes küsimus sellest, kas arvutiprogramme peaks kaitsma autoriõiguse, patendi, *sui generis* andmebaasi või mõne uue süsteemiga.²⁸ 1985. a veebruaris kohtusid Ülemaailma Intellektuaalse Omandi Organisatsiooni (edaspidi *WIPO*) ning UNESCO esindajad Genfis, kus arutelu tulemusel jõuti järeldusele, et arvutiprogramme tuleb kaitsta sama moodi nagu kirjandusteoseid. Seda

²⁴ D.E Knuth. The Art of Computer Programming. Boston 1997, lk 45.

²⁵ M. Rosentau. Infotehnoloogilise loomingu olemus, lk 171

²⁶ Lisaks masinkoodile suudab arvuti lugeda veel ka teisi keeli, nagu näiteks assemblerkeel jms, kuid kompaktsuse huvides piirduakse selles töös üksnes masinkoodiga.

²⁷ M. Rosentau. Infotehnoloogilise loomingu olemus, lk 172

²⁸ WIPO Intellectual Property Handbook: Policy, Law and Use. WIPO Publication 2004, lk 436

peamiselt põhjusel, et oma algsel kujul, lähtekoodis, sarnaneb arvutiprogramm kõige enam kirjandusteosega.²⁹

Arvutiprogramme ja nende kaitset puudutavad autoriõiguslikud aluspõhimõtted ja miinimumstandardid on kehtestatud erinevate rahvusvaheliste kokkulepetega. Üldiste piirangute osas on liikmesriikidele jäetud ulatuslik manööverdusruum, sealhulgas võimalus otsustada, kas seada arvutiprogrammide kaitsega seotud normide kehtestamisel kesksel kohale autori, tööstuse või hoopis kasutaja huvid.³⁰

Euroopa Liidu liikmesriikidel on manööverdamisruumi vähem, kuna Euroopa Liit on rõhutanud kõrgetasemelise kaitse vajadust ning sellest tulenevalt on Euroopa Liidus vastu võetud arvutiprogrammi autoriõigusliku kaitset käsitlevad direktiivid, mis näevad ette arvutiprogrammi kaitse osas rangemad kriteeriumid kui need, mis on sätestatud rahvusvahelistes konventsioonides.³¹

Seega moodustub õiguslik raamistik arvutiprogrammide autoriõigusliku kaitse tagamisel nii rahvusvahelistest, Euroopa Liidu kui siseriiklikust õigusest.

Arvutiprogrammide autoriõigusliku kaitset puudutavad aluspõhimõtted ja miinimumstandardid on kehtestatud rahvusvaheliste kokkulepetega, millest olulisemad on Berni kirjandus- ja kunstiteoste kaitse konventsioon (edaspidi *Berni konventsioon*)³², Ülemaailma Intellektuaalse Omandi Organisatsiooni autoriõiguse leping (edaspidi *WCT leping*)³³ ja Maailma Kaubandusorganisatsiooni hallatav Intellektuaalomandi õiguste kaubandusaspektide leping (edaspidi *TRIPS leping*)³⁴. Euroopa Liidu tasandil on oluline Euroopa Liidu nõukogu direktiiv 2009/24/EÜ³⁵.

Berni konventsioon ise ei ütle arvutiprogrammide kaitse kohta midagi, kuid selle tähtsus seisneb ennekõike selles, et tulenevalt hilisematest lepingutest ja õigusaktidest, kaitstakse arvutiprogramme nagu kirjandusteoseid Berni konventsiooni tähenduses. See tähendab, et arvutiprogrammidele laieneb sama kaitse, mille Berni konventsioon annab kirjandusteosele.

²⁹ Guide to Copyright and Related Rights Treaties Administered by WIPO and Glossary of Copyright and Related Rights Terms. WIPO Publication 2003, lk 198.

³⁰ M. Tannberg. Autori Varaliste Õiguste Piirangud Arvutiprogrammi Näitel. Tartu Ülikool 2013, lk 28.

³¹ L. Jents. Autoriõiguse piirangute roll ja tähendus tänapäeva ühiskonnas. Juridica VII/2012, lk 500.

³² Berni kirjandus- ja kunstiteoste kaitse konventsioon. – RT II 1994, 16, 49.

³³ Maailma Intellektuaalse Omandi Organisatsiooni (WIPO) autoriõiguse leping. – Mitteametlik tõlge arvutivõrgus: <http://www.kul.ee/index.php?path=0x710> (01.12.2015).

³⁴ Intellektuaalomandi kaubandusaspektide leping. – RT II 1999, 22, 123.

³⁵ Euroopa Parlamendi ja nõukogu 23. aprilli 2009.a direktiiv 2009/24/EÜ arvutiprogrammide õiguskaitse kohta – ELT L 111, 5.5.2009, lk 16–22.

Peamiselt tähendab see, et arvutiprogrammi ei saa autoriõigusliku kaitse valdkonnast välja jätta ning seda tuleb kaitsta sõltumata selle väljendusviisist või –vormist.

WCT leping on rahvusvaheline leping, mis tagab arvutiprogrammidele autoriõigusliku kaitse kirjandusteostena. Samalaadse kaitse sätestab ka TRIPS leping.

Euroopa Liidu tasandil on Euroopa Ühenduste Nõukogu vastu võtnud kaks arvutiprogrammide autoriõigusliku kaitset käsitlevat direktiivi. 14. mail 1991. a võeti vastu Nõukogu direktiiv 91/250/EMÜ³⁶, mis sätestas Euroopa Liidu arvutiprogrammide kaitse aluspõhimõtted. Sarnaselt eelpool nimetatud rahvusvahelistele lepingutele sätestas ka direktiiv, et arvutiprogramme tuleb kaitsta kui kirjandusteoseid Berni konventsiooni tähenduses, kuid lisaks sellele laiendas direktiiv Berni konventsioonis antud definitsiooni lisades, et arvutiprogrammiks tuleb lugeda ka kõiki programme olenemata nende vormist, sh ettevalmistavat tööd. 22. mail 2001. a võttis Euroopa Parlament ja Euroopa Liidu nõukogu vastu direktiivi 2009/24/EÜ, mis ajakohastab ja arendab direktiivis 91/250/EMÜ sätestatud põhimõtteid ning tunnistab kehtetuks 91/250/EMÜ. Direktiivid 91/250/EMÜ ja sellele järgnev 2009/24/EÜ (edaspidi koos *Euroopa Liidu direktiivid*)³⁷ on aluseks Euroopa Liidu sisesele arvutiprogrammide autoriõiguslikule kaitsele.

Siseriiklikult on Eesti Vabariik eelpool nimetatud õigusaktides sätestatud põhimõtted sisse viinud autoriõiguse seadusesse (edaspidi *AutÕS*³⁸). AutÕS § 4 lg 3 p 3 sätestab, et arvutiprogramm on teos, millele saab tekkida autoriõigus ning et seda teost kaitstakse nagu kirjandusteoseid. Samuti sätestab autoriõiguse seadus selle, et autoriõiguslik kaitse laieneb arvutiprogrammi mis tahes väljendusvormile. Sarnaselt Euroopa Liidu direktiividele kaitseb ka Eesti autoriõiguse seadus arvutiprogrammi loomise lähtematerjali³⁹.

³⁶ Nõukogu 14 Mai 1991.a direktiiv 91/250/EMÜ arvutiprogrammide õiguskaitse kohta – EÜT L 122, 17.5.1991, lk 42–46 (eestikeelne eriväljaanne: Peatükk 17 Köide 001 Lk 114 – 118).

³⁷ Edaspidi mõistetakse töös termini all direktiivi 2009/24/EÜ. Kui autor viitab vanemale direktiivile 91/250/EMÜ toob ta selle tekstis eraldi välja.

³⁸ Autoriõiguse seadus. – RT I, 1992, 49, 615.

³⁹ AutÕS § 4 lg 4.

1.3. Arvutiprogrammi definitsioon

Rahvusvahelised lepingud, Euroopa Liidu direktiivid ega Eesti siseriiklik õigus ei anna arvutiprogrammi definitsiooni. Tegemist teadliku valikuga seadusandja poolt. Euroopa Komisjon on asunud seisukohale, et terminit „arvutiprogramm“ ei tohi direktiivis liiga täpselt defineerida. Seda põhjusel, et igasugune täpse definitsiooniga kaasnevast kindlusest ning täpsusest tulenev eelis ei kaaluks üles riski, et definitsioon võiks tehnoloogia arengu tõttu jääda ajale jalgu ning vananeda.⁴⁰

Täpse definitsiooni puudumisest hoolimata saab rahvusvahelise ja siseriikliku õiguse pinnalt tuletada arvutiprogrammi mõiste sisu. TRIPS artikkel 10 sätestab, et arvutiprogrammi tuleb autoriõigusega kaitsta nii lähte- kui objektkoodis eeldusel, et kood sisaldab endas autori intellektuaalseid valikuid. Veel laiemalt ja abstraktsemalt kaitseb arvutiprogramme WCT lepingu artikkel 4, mille kohaselt tuleb arvutiprogramme kaitsta olenemata nende vormist või väljendusest.

Euroopa Liidu direktiivid ütlevad sarnaselt TRIPS ja WCT lepingule, et arvutiprogramme tuleb kaitsta kui kirjandusteoseid Berni konventsiooni tähenduses. Erinevalt TRIPS ja WCT lepingust on Euroopa Liidu direktiivid läinud arvutiprogrammi kaitse osas rangemaks kaitstes arvutiprogrammina ka arvutiprogrammi väljatöötamisele eelnevaid materjale. Samaselt WCT lepingule kaitstakse arvutiprogrammi selle kõigis avaldumisvormides. Berni konventsioon sätestab, et kirjandusteos võib põhimõtteliselt olla iga kirjalik toodang⁴¹, sealhulgas kogumikud ja tõlked.

Lähtudes põhimõttest, et arvutiprogrammi tuleb kaitsta sõltumata selle avaldumisvormist ning arvestades asjaolu, et arvutiprogrammi tuleb mõista kirjandusteosena saab siit järeldada, et arvutiprogramm on lähte- ja objektkood ning kõik muud vormid, milles arvutiprogramm avalduda saab senikaua kui see on kirjalik. Kõik teosed, mida pole võimalik kirjalikul kujul väljendada ei ole järelikult käsitletav ka arvutiprogrammina.

⁴⁰ M.M Walter, S. Lewinski jt. European Copyright Law. A Commentary. Oxford University Press 2010, p 5.1.25

⁴¹ Välja arvatud tekstiliigid, mille Berni konventsioon *expressis verbis* mittekaitstavana välja toob, nagu näiteks päevauudised, seadusetehtid jne.

Konkreetsama arvutiprogrammi definitsiooni annab Ameerika Ühendriikide autoriõiguse seadus, mis defineerib arvutiprogrammi kui kombineeritud käskluseid, mis on antud arvutile eesmärgiga panna see teatud viisil tööle ja omandada kindlaid tulemusi⁴².

M. Rosentau on pakkunud välja arvutiprogrammi definitsiooni, mille kohaselt arvutiprogramm on⁴³:

- a) otstarbalt – kavandatud ja programmeeritud abstraktne töövahend füüsiliste või mõtteliste töötulemuste saavutamiseks;
- b) funktsioneerimise viisilt – isetöötav algoritmiline kava, mingil elektroonilisel riistvaral sooritavate algoritmide täisautomaatne, numbriliselt kodeeritud programm;
- c) autoriõiguslikult – programmeerimis- või kodeerimisekeeles kirjutatud töötstarbeline teos.

Sarnase definitsioonini jõuti ka WIPO autorilepingu ettevalmistamisel, kus defineeriti arvutiprogramm järgnevalt: „arvutiprogramm on niisuguste käskude jada, mis suudavad siis, kui need kanda arvutile sobivale andmekandjale, panna töötlemisvõimelise arvuti näitama, läbi viima või täitma kindlat funktsiooni, ülesannet või tulemust.“⁴⁴

Seega peab arvutiprogramm vastama kahele kriteeriumile. Esmalt peab arvutiprogramm olema väljendatud kirjalikult. Harilikult lähte- või objektkoodi kaudu. See ei tähenda, et inimene peab olema võimeline arvutiprogrammist selle kirjalikul kujul osa saama. Keeruliste arvutiprogrammide puhul on võimalik, et ükski isik ei mõista arvutiprogrammi objektkoodi kujul. Seega teise kriteeriumina peab arvutiprogramm olema võimeline arvutit kindlal viisil tööle panema. Sellest ei saa aga järeldada, et kood, mis on kirjutatud sedasi, et see pole võimeline arvutit juhtima, ei ole arvutiprogramm. Sõltuvalt asjaoludest võib selline kood olla ikkagi käsitletav arvutiprogrammina, olles arvutiprogrammi väljatöötamisele eelnev materjal.

⁴² Ameerika Ühendriikide Copyright Act of 1976.

⁴³ M.Rosentau. Infotehnoloogilise loomingu olemus, lk 173.

⁴⁴ EK 22.12.2010, C-393/09 Bezpečnostní softwarová asociace v Ministerstvo kultury kohtujuristi ettepanek, p 59–60.

1.4. Arvutiprogrammi piiritlemine

Arvutiprogrammi kasutaja ei koge arvutiprogrammi vahetult. Programmeerimiskeelt oskav isik võib põhimõtteliselt küll lugeda arvutiprogrammi lähtekoodi ja seeläbi mõista, mida arvutiprogramm tegema peab, kuid peamiselt kogetakse arvutiprogramme selle funktsioneerimise kaudu. See tähendab, et kui inimene käivitab arvutis arvutiprogrammi, siis ta ei koge ta ei lähte- ega objektikoodi, vaid arvuti masintöö väljundit. Samas masintöö väljund ise pole arvutiprogramm⁴⁵. Arvutiprogramm tavamõistes kujutab endast teoste kogumit, mille puhul kasutaja suhtleb peaaugjalikult elementidega, mis ei kuulu arvutiprogrammi alla viimase õiguslikus tähenduse. Seega on arvutiprogrammi mõistmise huvides vajalik piiritleda arvutiprogrammi teistest teostest või osadest, mida arvutiprogramm ei hõlma.

Arvutiprogrammi loomisele eelneb reeglina analüüs, mille käigus valmib arvutiprogrammi lähtematerjal. Euroopa Liidu direktiivid ja AutÕS seadus sätestavad, et autoriõigusega tuleb kaitsta ka arvutiprogrammi väljatöötamisele eelnenud projekteerimist tingimusel, et ettevalmistav töö on oma olemuselt selline, et selle tulemuseks võib hilisemas etapis olla arvutiprogramm.⁴⁶

Euroopa Liidu direktiiv loeb ettevalmistava töö selgelt arvutiprogrammi osaks. AutÕS § 4 lg 4 sätestab üksnes, et sellisele tööle tekib autoriõigus. Direktiiviga kooskõlas tõlgendades tähendab see ilmselt, et kui ettevalmistav töö täidab teose kriteeriumid, siis kaitstakse seda nagu arvutiprogrammi.

M. Rosentau leiab, et asjaolu, kas programm töötab või mitte, ei ole teoseks olemise kriteeriumiks⁴⁷. Seda seisukoht on võimalik välja lugeda ka kehtivast AutÕS, mis sätestab, et teose väärtus ega konkreetne väljendusvorm ei saa olla aluseks autoriõiguse mittetunnustamisele. Samas see ei tähenda, et vormiliselt korrektne, kuid sisuliselt fiktiivne, st mittetöötav programmikood oleks arvutiprogramm.⁴⁸

⁴⁵ M.Rosentau. Infotehnoloogilise loomingu olemus, lk 178.

⁴⁶ Euroopa Parlamendi ja nõukogu 23.aprilli.2009. a direktiiv 2009/24/EÜ arvutiprogrammide õiguskaitse kohta ELT L 111, 5.5.2009, preambula p 9.

⁴⁷ M.Rosentau. Infotehnoloogilise loomingu olemus, lk 178.

⁴⁸ *Ibid*, lk 179.

Siinkohal tuleb silmas pidada, et eelmises lõikes on ilmselt silmas peetud programmikoodi, mis on põhimõtteliselt mittetöötav. Riigikohus on leidnud oma otsuses, et kuna lähtekoodist saab suhteliselt kerge vaevaga välja töötada aplikatsiooni, siis tuleb mitte-funktsioneerivat lähtekoodi mõista arvutiprogrammi väljatöötamisele eelneva materjalina.⁴⁹ Ilmselt tuleb vigase lähtekoodi puhul *ad hoc* korras analüüsida, kas lähtekoodis peituvad vead on piisavalt marginaalsed, et sellest saaks mõistliku vaevaga teha töötava arvutiprogrammi või on vead sedavõrd fundamentaalsed, et lähtekoodist ei saaks põhimõtteliselt luua arvutiprogrammi.

Liidesed on elemendid, mis võimaldavad tarkvara ja riistvara vastastikkust sidumist eesmärgiga tagada arvutiprogrammi funktsionaalsus. Kasutajaliidesed on kasutaja ja arvutiprogrammi vaheline ühenduslüli, mille abil saab arvutiprogrammi kasutaja arvutiprogrammiga suhelda. Selleks, et arvutiprogramm oleks arvuti kasutajale mõistetav on vaja see siduda erinevate liidestega.⁵⁰ Harilikult on selleks graafilised kasutajaliidesed, mis võimaldavad inimesel arvutiprogrammi juhtida.

Kasutajaliidese olemus ja selle autoriõiguslik kaitse on praktikas tekitanud vaidluseid. Euroopa Kohtu asjas C-393/09 on kohus pidanud lahendama küsimuse, kas autoriõiguslik kaitse laieneb ka kasutajaliidesele ning kas kasutajaliides on käsitletav arvutiprogrammi osana või eraldiseisva teosena. Selles asjas asus kohus seisukohale, et graafiline liides ei ole arvutiprogrammi osa⁵¹, kuid võib piisava originaalsuse korral saada kaitset graafilise teosena.

Selline käsitlus pole probleemivaba, sest vahetegu graafilise liidese ja arvutiprogrammi vahel võib olla küllaltki keeruline. Eriti arvestades asjaolu, et liides võib olla esitatud identsel kujul arvutiprogrammiga, s.o masin- või lähtekoodis. Eristamiseks sellisel kujul väljendatud liideseid arvutiprogrammidest on Euroopa Kohus asunud seisukohale, et oluline on tuvastada, kas masin- või lähtekood võimaldab arvutiprogrammi reprodutseerida.⁵² Liidesed ei võimalda arvutiprogrammi funktsioone reprodutseerida, vaid loovad üksnes kasutajale võimaluse programmi kasutada. M. Rosentau on märkinud, et arvutiprogrammi ja selle liidese eristamisel tuleb vaadata, kas konkreetne kood on kirjutatud kodeerimis- või programmeerimiskeeles ja kas see on genereeritud programmi koodi loomisele suunatud tegevusena⁵³.

⁴⁹ RKTkm 3-1-1-112-12 p 11.2.

⁵⁰ Euroopa Parlamendi ja nõukogu direktiiv 2009/24/EÜ, preambula p 12

⁵¹ C-393/09, p 40

⁵² *ibid*, p 41

⁵³ M. Rosentau. Intellektuaalse omandi õigused infotehnoloogias. Autori varalised õigused. Juridica X/2010, lk 753.

Analoogia korras ei mahu arvutiprogrammi mõiste alla ka arvutiprogrammi juurde lisatud helid. Hääled või meloodiad, mida arvutiprogramm mängib, andmaks kasutajale tagasisidet on seega arvutiprogrammi liideseks ning võivad piisava originaalsuse korral saada kaitse helilise teosena.

Arvutiprogrammide autoriõigusliku kaitse juures on eraldi tõstatatud küsimus, kas arvutiprogrammide poolt kuvarile kuvatud pilt on osa arvutiprogrammist või on tegemist audiovisuaalse teosega.⁵⁴ Eriti aktuaalselt on see küsimus esile kerkinud valdkonnas, kus kasutaja saab ise juhtida ekraanile kuvatud pilti ja juhitud pilt on üks arvutiprogrammi peamisi elemente. Seetõttu on osad riigid, nagu näiteks Kanada, Hiina, Itaalia, Venemaa jt asunud seisukohale, et ekraanile kuvatu on arvutiprogrammi lahutamatu osa⁵⁵.

Euroopa Liit ning Eesti pole selle küsimusega otseselt tegelema. Samas puudub Euroopa Liidu direktiivides ja AutÕS-es selgesõnaline viide, mis lubaks arvata, et ekraanile kuvatud pilt on arvutiprogramm. Samas pole selline käsitus välistatud. Selgesõnaline viide puudub ka Hispaania Kuningriigi autoriõiguse seaduses, kuid sellest hoolimata on Hispaania õigusteadlased jõudnud järeldusele, et Hispaania seadustes tuleb arvutiprogrammi all mõista ka arvutiprogrammi poolt ekraanile kuvatud pilti. Seda põhjusel, et Hispaania seadused peavad audiovisuaalseks teoseks teoseid, mis on kuvatud projektsioonivahendiga eesmärgiga edastada pilte ja helisid.⁵⁶ Hispaania õigusteadlased on väitnud, et paljud arvutiprogrammid ei täida seda nõuet, kuna nad pole mõeldud ennekõike kuvamiseks projektsioonivahendiga, vaid interaktiivseks kasutamiseks ja seega tuleks neid käsitleda arvutiprogrammina.⁵⁷

See käsitus ei sobi kokku Euroopa Kohtu otsuses *Bezpečnostní softwarová asociace v. Ministerstvo kultury* esitatud filosoofiaga, mis eristab arvutiprogrammi selle liidestest. Kuvarile tekitatud pilti võib mõista abivahendina, mis võimaldab inimesel saada osa arvutiprogrammist.

Sarnasele seisukohale on jõutud ka Ameerika Ühendriikides, kus ameerika ülemkohus leidis kohtuasjas *Atari, Inc. v. Amusement World, Inc.*, et arvutimängu teatud osad võivad saada kaitset audiovisuaalse meediumina.⁵⁸ Nimetatud kohtuasjas oli kostja kopeerinud hageja mängust asteroide sümboliseerinud kujutised ning kasutanud neid enda mängus. Kohus leidis, et varastatud kujutise näol pole tegemist arvutiprogrammi enda, vaid arvutiprogrammi

⁵⁴ M. Ficsor. *The Law of Copyright and The Internet*, Oxford 2001, lk 467.

⁵⁵ A. Ramos, G. Haza. *Video Games: Computer Programs or Creative Works?* – WIPO Magazine 21.08.2014.

⁵⁶ F. Javier jt. *La Protección Jurídica de los Derechos de Autor de los Creadores de Videojuegos*. Planells de la Maza 1999, lk 113-117.

⁵⁷ *Ibid*, lk 118.

⁵⁸ *Atari, Inc. v. Amusement World*, 547 F.Supp. 222 (D. Md. Nov. 27, 1981).

visuaalse kujutisega, mis on kaitstav eraldi teosena. Sama seisukohta arendas kohus edasi eelnevale üsna sarnases kohtuasjas *Atari, Inc. v. North American Philips Consumer Electronics Corp*⁵⁹

Küsimus programmeerimiskeele autoriõigusliku seisundi kohta tõstatati kohtuasja *SAS Institute Inc versus World Programming Ltd* raames Euroopa Kohtult küsitud eelotsusetaotluses. Selles kohtuasjas oli keskmeks hageja poolt loodud arvutiprogramm (nn SAS programm), mis võimaldas kasutajal täita erinevaid andmekogumise ja analüüsimise ülesandeid, mille hulka kuulus funktsioon, mille kaudu kasutaja sai kirjutada ja jooksutada oma programme, mis võimaldavad arvutiprogrammi funktsioone kohandada. Need arvutiprogrammi raames loodavaid programme sai kasutaja luua unikaalses SAS-keeles, mida SAS programm tundis.⁶⁰

Kostja asus välja arendama uut arvutiprogrammi, mis võimaldab SAS-keeles kirjutatud programme jooksutada. Ta lõi arvutiprogrammi nimega World Programming System, mille üheks eesmärgiks oli emuleerida SAS programmi funktsioone piisavalt lähedalt, et SAS-keeles kirjutatud programmid suudaksid ka uues arvutiprogrammis täita identseid funktsioone. See võimaldas kasutajatel SAS programmi jaoks loodud programme jooksutada ka World Programming Systemis.⁶¹

Euroopa Kohus leidis, et uus arvutiprogramm, mis on kirjutatud samas programmeerimiskeeles nagu vana arvutiprogramm ei kujuta endas autoriõiguse rikkumist. Seda põhjusel, et selle keel ning vormingud kujutavad endas teose aluseks olevat ideed ning mitte nende ideede väljendust.⁶²

Samas ei asunud kohus seisukohale, et programmeerimiskeel kui selline ei võiks saada autoriõiguslikku kaitset. Vastupidiselt jaatas kohus seisukohta, et kui tegemist on autori enda intellektuaalse loominguga, siis võib ka programmeerimiskeel olla autoriõigusega kaitstud⁶³. Kohus viitas eelnevalt tehtud lahendile *Bezpečnostní softwarová asociace v Ministerstvo kultury*, kus kohus oli leidnud, et graafiline liides ei kuulu kaitsmisele arvutiprogrammina selle pärast, et graafilise liidese näol on tegemist arvutiprogrammi välise elemendiga. Samas kohtuasjas oli kohus analoogselt märkinud, et ehkki graafiline liides ei ole arvutiprogramm,

⁵⁹ *Atari, Inc. v. North American Philips Consumer Electronics Corp* 672 F.2d 607 (7th Cir. 1982).

⁶⁰ EK 2.05.2012, C-406/10. *SAS Institute Inc. v World Programming Ltd* otsus, p 40.

⁶¹ *Ibid*, p 23.

⁶² *Ibid*, p 39.

⁶³ *Ibid*, p 45.

võib see olla ikka teosena kaitstud kui tegemist on piisavalt originaalse tööga⁶⁴. Selle kohtulahendi kontekstis võib seda väidet mõista nõnda, et programmeerimiskeel pole sarnaselt graafilisele liidesele arvutiprogramm, kuid võib olla kaitstud eraldi teose liigina sõltuvalt selle originaalsusest.

1.5. Arvutiprogrammi originaalsus

Euroopa Liit on seadnud teose originaalsuse madala künnise. Eelkõige nähtub see Euroopa Kohtu lahendist *Infopaq*, kus kohus pidi eelotsuse taotluse raames hindama ajaleheartiklitest tehtud 11-sõnaliste väljavõtete autoriõiguslikku kaitset⁶⁵. Ehkki kohus märkis, et sõnad, millest artikkel kui teos koosneb, eraldi võetuna ei kajasta neid kasutanud autori intellektuaalset loomingut ning neid seega autoriõigusega ei kaitsta, siis võivad teatavad eraldiseisvad laused või tekstiosad olla piisavad, et anda edasi autori enese intellektuaalse loomingu väljendust ning seeläbi olla teoseks autoriõiguse tähenduses.⁶⁶ Samas kohtuasjas järeltas kohus, et tulenevalt infoühiskonna direktiivist⁶⁷ kehtib Euroopa liidus üldine originaalsuse standard, mistõttu on *Infopaqi* lahend kohaldatav ka arvutiprogrammidele, eriti arvestades, et mõlema teose näol on tegemist põhimõtteliselt kirjandusteostega.

Euroopa Liidu direktiiv sätestavad, et arvutiprogramm on teosena kaitstav kui see on algupärane töö selles mõttes, et tegemist on autori enda intellektuaalse loominguga. Direktiiv täpsustab, et hindamisel ei tohi kasutada ühtegi muud kriteeriumi. Sama direktiivi kohaselt ei tohi arvutiprogrammi teosena kaitstavuse hindamisel kasutada arvutiprogrammi kvalitatiivseid või esteetilisi omadusi hindavaid katseid. Seega on Euroopa Liidus arvutiprogrammidele kui autoriõiguslikult kaitstavale teosele seatud nõuded viidud miinimumini.

Praktikas tähendab see, et arvutiprogramm ei saa autoriõiguslikku kaitset üksnes väga piiratud juhtudel.⁶⁸ Arvestades, et paljud arvutiprogrammid on mahukad teosed ning tihti ei ole kogu arvutiprogramm algusest lõpuni kirjutatud ühe isiku poolt, tähendab see, et arvutiprogramm ei ole originaalne selles osas, milles töö autor on kopeerinud kellegi teise tööd. Teatud juhtudel

⁶⁴ C-393/09, p 46.

⁶⁵ EK 16.06.2009, C-5/08. *Infopaq International A/S versus Danske Dagblades Forening* otsus.

⁶⁶ G.Lepik. Teose originaalsus Eesti ja Euroopa autoriõiguses. *Juridica* 2015/X, lk 603.

⁶⁷ Siin ja edaspidi mõeldakse infoühiskonna direktiivi all Euroopa Parlamendi ja nõukogu 22.05.2001. a direktiivi 2001/29/EÜ autoriõiguse ja sellega kaasnevate õiguste teatavate aspektide ühtlustamise kohta infoühiskonnas EÜT L 167, 22.6.2001, lk 10–19 (eestikeelne eriväljaanne: Peatükk 17 Kõide 001 Lk 230 – 239).

⁶⁸ J. Nordell. The Notion of Originality – Redundant or not? *Stockholm Institute for Scandinavian Law*, lk 105.

võib see tähendada teise isiku autoriõiguste rikkumist, kuid praktikas on levinud ka olukorrad, kus arvutiprogrammi kirjutamisel kopeeritakse vabas kasutuses⁶⁹ olevat koodi. Sellisel juhul ei ole arvutiprogramm originaalne selles osas, milles see sisaldab vabast kasutusest laenatud materjali.

Samuti ei saa tulenevalt AutÕS §-st 6 arvutiprogramm autoriõigusliku kaitset kui selline kaitse takistaks ideede vaba levikut. Seda seisukohta on Euroopa Kohus väljendanud ka kohtuasjas *FAPL*, kus kohus pidi hindama seda, kas jalgpallimatšid võivad olla kaitstud autoriõigusega. Antud asjas leidis kohus, et mitte, sest need alluvad mängureeglitele ning ei jäta ruumi loomevabadusele autoriõiguse tähenduses.⁷⁰ See tähendab, et autoriõigusliku kaitse saamine on välistatud olukorras, kus teose autoril sisuliselt puudub võimalus teha loomingulisi otsuseid.

Arvutiprogrammi funktsionaalsus ei oma arvutiprogrammi originaalsuse juures mingit tähtsust. Uudset funktsiooni täitev arvutiprogramm ei pruugi olla kaitstav eelmises lõigus kirjeldatud põhjustel ning arvutiprogramm, mis funktsioneerib identselt teistele programmidele võib olla originaalne, sest selle kokku panemisel on üles näidatud piisavat originaalsust.⁷¹

Eestis kehtiv AutÕS ei sätesta arvutiprogrammidele autoriõigusliku kaitse saamise seisukohast formaalselt ühtegi lisakriteeriumit. Samaselt teistele teose liikidele loetakse arvutiprogramm loominguks kui ta on:

- a) originaalne, see tähendab, et see on omapärane ja unikaalne, autori enda intellektuaalse loomingu tulemus
- b) väljendatud objektiivses vormis
- c) on selle vormi kaudu tajutav ja reprodutseeritav kas vahetult või tehnilise vahendi kaudu

Arvutiprogrammi puhul omab termin „originaalne“ teist sisu võrreldes klassikalisemate teoste liikidega. Euroopa Liidu direktiivid rõhutavad, et autoriõiguslikku kaitse võib saada autori väljendus funktsiooni loomisel ja mitte funktsioon ise.

⁶⁹ Ingl. k viidatud ka kui „fair use“. Lähemalt on sellest kirjutanud P. Mötsküla artiklis Tarkvara õiguskaitse perspektiivid võrgustunud ühiskonnas. *Juridica*, 2006/VI, lk.388-395.

⁷⁰ EK 4.11.2011, liidetud kohtuasjad C-403/08 ja C-429/08. *Football Association Premier League Ltd* ja teised versus *QC Leisure* ja teised ja *Karen Murphy* versus *Media Protection Services Ltd* otsus, p 98–99.

⁷¹ *Ibid*, p 101.

Arvutiprogrammi loomist dikteerivad suures osas tehnilised piirangud ning funktsionaalsed valikud. Seetõttu võib ühe arvutiprogrammi lähte- või objektкод lõpptulemusena erineda mõne teise programmi koodist väga vähesel määral. Funktsionaalselt on arvutiprogrammide originaalsust keerulisem hinnata, sest ka erinevad lähtekoodid võivad tulemuseks anda sisuliselt identselt funktsioneeriva arvutiprogrammi. Selles osas tuleks originaalsuse all pigem mõista autori loovust⁷² ja vähem arvutiprogrammi omapära või unikaalsust.

Arvutiprogrammi funktsionaalsus ei oma arvutiprogrammi originaalsuse juures tähtsust. Uudset funktsiooni täitev arvutiprogramm ei pruugi olla kaitstav eelmises lõigus kirjeldatud põhjustel ning arvutiprogramm, mis funktsioneerib identselt teistele programmidele võib olla originaalne, sest selle kokku panemisel on üles näidatud piisavat originaalsust.⁷³

Eesti kohtud on sarnaselt Euroopa Kohtutega asunud seisukohale, et teosena ei saa kaitsta tööd, mis on puhtalt tehniline⁷⁴. Samuti on leitud, et autoriõiguslikku kaitse seisukohast ei oma tähtsust, et autoril oleks täielik loomevabadust, piisab üksnes sellest kui tal on seda piisavalt.⁷⁵

Vastuolulisemaid otsuseid on teinud Eesti Kohtud küsimuses, kui oluline on autori panustatud töö, vaev ja oskused autoriõigusliku kaitse andmise seisukohast. Euroopa Liit on oma direktiivides asunud selgelt seisukohale, et autori töömahtu, vaeva ja oskuseid ei tohi autoriõigusliku kaitse andmisel hinnata. Teatud juhtudel on sellele seisukohale asunud ka Eesti kohus.⁷⁶ Teistel juhtudel jälle on kohtud omistanud nendele aspektidele teose autoriõigusliku kaitse hindamisel olulist kaalu.⁷⁷

Otsuses 3-2-1-84-98 leidis Riigikohus, et hageja poolt maalitud moekollektsioon on originaalne suuresti selle pärast, et riietusesemed olid hageja kavandatud ja maalitud, kusjuures kohus tõi eraldi välja, et hageja kandis neile käsitsi maalides motiivistiku ning valis koloriidi. Kohtuasjas 2-09-23863 käsitles Tallinna Ringkonnakohus küsimust, kas antropoloogi poolt matmispaiga suuliselt antud arheoloogilised interpretatsioonid ja määrangud kiviaegsetest matmispaikadest leitud skelettide soo ja vanuse kohta on autoriõigusega kaitstavaks teoseks. Selles asjas nõustus Ringkonnakohus Maakohtu põhjendustega, et antropoloogi poolt antud suulised ütlused on teoseks autoriõiguse tähenduses selle pärast, et hinnangutele jõudmiseks pidi hageja rakendama teatavat süsteemi,

⁷² W.F. Patry. Copyright Law and Practice, Volume I. Greenwood Press 1994, lk 151.

⁷³ *Ibid*, lk 155

⁷⁴ Harju M.Ko 5.12.2011, 2-09-23863, lk 15.

⁷⁵ Harju M.Ko 19.06.2012, 2-09-70939, p 37, 41.

⁷⁶ Tln RgKo 18.06.2010, 2-08-13577, lk 10.

⁷⁷ G.Lepik. Teose originaalsus Eesti ja Euroopa autoriõiguses, lk 3.

omandatud teadmisi ja kogemusi, kategooriaid ja metoodikat, mis kujutab endas loomingulist tegevust. Sealjuures eelnes hinnangute andmisele pikaajaline kogemus antropoloogina ning põhjalik säilmete uurimine. Mõlemast kohtulahendist nähtub, et autoriõigusliku kaitse andmise üle otsustamisel hindas kohus muuhulgas ka autori poolt töö tegemiseks panustatud aega ja vaeva ning töö autori erialast pädevust.

Euroopa Liidu direktiivide valguses ei saa sellist Eesti kohtute sellist käsitlust jaatada. Seda peamiselt põhjusel, et Euroopa Liit on juba asunud seisukohale, et töö autoriõigusliku kaitse andmisel tuleb hinnata üksnes autori originaalset panust teosesse. Arvutiprogrammide valdkonnas pole ebatavaline, et originaalne arvutiprogramm sünnib lühikese ajaga ning selle on loonud arvutiprogrammide valdkonnas asjatundmatu isik. Samas on nendel aspektidel siiski oluline praktiline tähendus. Lühikese ajaga loodud arvutiprogramm pole tavaliselt piisavalt originaalne, et saada autoriõigusliku kaitset ning arvutiprogrammide valdkonnas täieliku võhiku poolt kirjutatud arvutiprogramm pole reeglina teos autoriõiguse tähenduses. Samas on oluline silmas pidada, et autori poolt kulutatud aega ja tema pädevust käsitletakse üksnes informatiivse taustamaterjalina teose originaalsuse hindamisel, mitte aga eraldiseisva kriteeriumina.

1.6. Dekompileerimine

Arvutiprogrammi pöördprojekteerimine ehk dekompileerimine on sisuliselt selle tagasi tõlkimine masinkoodist lähtekoodi. Selleks kasutatakse vastavaid programme, mis analüüsivad masin- või objektikoodi ning tõlgivad selle tagasi mingisse programmikeeelde. Praktikaks on tõlkekeelte valik piiratud ning tulemuseks ei ole alati täpne lähtekood.⁷⁸

Tulenevalt Euroopa Liidu direktiividest ning AutÕS on dekompileerimine lubatud üksnes juhul kui see on vältimatult vajalik, et saada teavet sõltumatult loodud arvutiprogrammi ja teiste programmide koostalitlusvõime⁷⁹ saavutamiseks. Ka sel juhul on dekompileerimine lubatud üksnes juhul kui isik, kes soovib arvutiprogrammi dekompileerida, omab õigust arvutiprogrammi kasutada, kui koostalitlusvõime kohta pole infot võimalik teisel moel saada ning kui dekompileerimine piirdub üksnes selliste algupäraste programmi osadega, mis on koostalitlusvõime saavutamiseks vajalikud.

⁷⁸ M. Rosentau. Autori varalised õigused, lk 765.

⁷⁹ Euroopa Liidu direktiivid viitavad sellele koostalitlusvõimena ning AutÕS kasutab terminit ühilduvus. Mõlemad terminid on omavahel sünonüümid, mistõttu kasutatakse alljärgnevalt mõlemat terminit.

Õiguslane erialakirjandus on seisukohal, et programmi reprodutseerimine ja tõlkimine on lubatud ainult siis, kui ühilduvuse tagamine ei ole muud moodi võimalik ning dekompileerimine on selleks ainus võimalus ning et sellest tulenevalt peab dekompileerimist taotlev isik tootjalt enne uurima, kas selline info on saadaval. Olukorras, kus informatsioon on juba saadaval või tootja on nõus seda vabalt andma, siis õigust dekompileerida ei teki. Kui aga tasu on ebamõistlikult suur ja tootja ei ole nõus seda alandama, on mõeldav olukorda tõlgendada nii, et ühildumise tagamiseks tarvilik info ei ole kättesaadav.⁸⁰ Samas puudub erialakirjanduses kommentaatorite üksmeel, kas kasutaja peab igal juhul informatsiooni saamiseks õiguste omaja poole pöörduma, sest selline nõue võib teatud juhtudel kasutaja asetada ebasoodsasse olukorda ning põhjustada soovimatuid viivitusi.⁸¹

Õigus arvutiprogramme dekompileerida ei tulnud Euroopa Liitu kergesti ning sellele eelnesid tugevad vaidlused teemal, kas õigus arvutiprogrammi dekompileerida pigem soodustab ideede vaba levikut või pärsib seda. Dekompileerimise pooldajad argumenteerisid, et dekompileerimine võimaldaks vaba juurdepääsu arvutiprogrammide aluseks olevatele ideedele ja põhimõtetele ning soodustaks selle kaudu Euroopa Liidu majanduslikku arengut.⁸² Dekompileerimise vastased leidsid, et arvutiprogrammi aluseks olevatele ideedele ja põhimõtetele pöördprojekteerimist lubavate sätete kaudu arvutiprogrammidele ligipääsu võimaldamine hoopis takistab konkurentsi ning majanduslikku arengut selle läbi, et võtab tootjatelt initsiatiivi kopeerimise hirmus uusi ja kallihinnalisi investeeringuid arvutiprogrammidesse teha.⁸³

Dekompileerimise erandkorras lubamise eesmärgiks on vältida olukorda, kus õiguste omaja kasutab oma ainuõigusi selleks, et keelata teiste isikute poolt loodud arvutiprogrammide koostalitlusvõime enda poolt loodud arvutiprogrammiga.⁸⁴ Selle järgi on tinginud vajaduse erinevad vaidlused, kus turgu valitsevad tehnikafirmad on piiranud konkurentsi luues konkurentidega ühildumatuid arvutiprogramme.⁸⁵ Sellest tulenevalt on Euroopa Direktiividesse kirjutatud põhimõte, et arvutiprogramm peab suhtlema ja toimima koos muude arvutisüsteemi osadega ja kasutajatega ning see eeldab loogilist ja vajaduse korral ka füüsilist vastastikust sidumist ja interaktsiooni, et tarkvara ja riistvara kõik osad

⁸⁰ M.Tannberg. Autori Varaliste Õiguste Piirangut Arvutiprogrammi Näitel. Tartu 2013, lk 60

⁸¹ *Ibid*, lk 61

⁸² Green Paper on Copyright and the Challenge of Technology – Copyright Issues Requiring Immediate Action. COM (88) 172 final, 10.11.1988, lk 177.

⁸³ G.Plattón. Council Directive on the Legal Protection of Computer Programs: An Unsatisfactory Balance of Competing Interests, American University International Law Review 1992, lk 277.

⁸⁴ T. Dreier, P.B. Hugenholtz. Concise European Copyright Law. Kluwer Law International 2006, lk 230.

⁸⁵ Näiteks kohtuasi EK 11.11.1981, C-60/81 International Business Machines Corporation versus Euroopa Ühenduste Komisjon.

funktsioneeriks ülejäänud tarkvara ja riistvaraga ning toimiksid kasutajate käes selliselt, nagu see on kavandatud.

Nagu eeltoodust nähtub on dekompileerimise õigus autoriõiguse seaduses ennekõike konkurentsi mõjutamise vältimiseks, kuid see säte omab tähtsust ka ideede vaba leviku ning autoriõigusliku väljenduse kaitsmise seisukohast. Praktikas on see osutunud kasulikuks tööriistaks ühildavuse tagamise kattevarjus arvuti tööfunktsioonide kopeerimiseks.⁸⁶

Kohtuasjas *Hubco Data Products Corp. v. Management Assistance Inc* dekompileeris kostja ühildavuse tagamiseks hageja loodud riistvara käivitamiseks mõeldud arvutiprogrammi. Saadud koodi analüüsimise tulemusena tuvastas kostja arvutiprogrammi kirjutatud koodi, mis piiras hageja riistvara mälumahtu. Piirang oli hageja poolt programmi sisse kirjutatud selleks, et pakkuda tarbijatele oma riistvara jaoks odavamat alternatiivi. Kostja kasutas saadud teadmist ning pöördus hageja ettevõtte klientide poole pakkumisega tasu eest eemaldada hageja poolt paigaldatud piirang, mille tulemusena saanuks odavama riistvara omanikud kasutada hageja riistvara maksimaalse võimaliku võimsusega. Antud asjas leidis kohus, et kostja võinuks dekompileerimise tulemusel saadud teavet kasutada selleks, et luua oma iseseisev arvutiprogramm, mis võimaldaks täita samu funktsioone, kuid kuna kostja kopeeris suuresti hageja koodi, siis tuvastas kohus, et tegemist on autoriõiguse rikkumisega.⁸⁷

Pole mõistlik eeldada, et dekompileerimisel piirduks üksnes andmetega, mis on hädavajalik koostalitlusvõime saavutamiseks. Seda eriti olukorras, kus arvutiprogrammi teiste elementide üle võtmine võib endas kujutada märkimisväärset majanduslikku kasu. Seega kujutab õigus arvutiprogrammi dekompileerida endas tõsist ohtu arvutiprogrammi autoritele, kuna see võimaldab teistel varastada autori loomingut ning inkorporeerida seda enda loodud arvutiprogrammi. Ehkki autoril on seaduslikult võimalik end sellise käitumise eest kaitsta on, nagu eelpool kirjutatud, arvutiprogrammi koopia tuvastamine keeruline ja aeganõudev protsess.

Teine probleem seoses dekompileerimisega seisneb selles, et dekompileerimine võimaldab kahjustada arvutiprogrammi autori väljendust. Kohtuasjas *Sega v. Accolade*, pidi kohus

⁸⁶ Siin tuleb eristada arvutiprogrammi jälgimist dekompileerimisest. Tulenevalt Euroopa Liidu direktiividest on arvutiprogrammi kasutamise õigust omaval isikul õigus ilma omaniku loata jälgida, uurida ja katsetada programmi funktsioneerimist selleks, et teha kindlaks programmi elementide aluseks olevad ideed ja põhimõtted, kui ta teeb seda selliste programmi laadimise, kuvamise, käivitamise, edastamise või salvestamise toimingute käigus, mille teostamise õigus tal on. Selline õigus kujutab endas autoriõiguses üsna tavalist kasutaja õigust talle lubatud vahendite ulatuses tutvuda olemasoleva tööga selleks, et selle ideid ja põhimõtteid paremini tundma õppida. Dekompileerimine kujutab endas õigust autori nõusolekuta teatud juhtudel tema arvutiprogrammi lahti võtta ning siin peatükis räägitakse üksnes sellest.

⁸⁷ *Hubco Data Products Corp. v. Management Assistance Inc* 219 U.S.P.Q. 450 (1988).

lahendama vaidluse, kus hageja töötas välja videomängukonsooli, mille sisse oli paigaldatud arvutiprogramm, mille abil konsool tuvastas, kas sellesse sisestatud arvutimäng on hageja poolt ametlikult välja antud või piraaditud koopia. Nimelt soovis hageja, et kvaliteedi tagamise eesmärgil tuleksid kõik videomängud turule tema firma kaudu. See tähendas, et videomängutootjad pidanuks oma mängu saatma kõige pealt hagejale, kes selle siis heaks kiidab ning turule laseb. Heaks kiitmise juurde käis ka märkimisväärne litsentseerimistasu, mis muutis hageja konsooli jaoks videomängude tootmise arendaja jaoks kalliks. Antud asjas decompileeris kostja litsentseerimistasust kõrvalehoidmise eesmärgil hageja poolt välja töötatud arvutiprogrammi, mis võimaldas süsteemil eristada piraatmänge originaalist ning paigutas sisult identse programmi kõikidesse enda mängudesse, mille tulemusel kõik hageja konsoolid pidasid kostja mängu heaks kiidetuks. Kostja asus seejärel oma mängu hagejast sõltumatult müüma.⁸⁸ Sisult väga sarnane vaidlus leidis aset ka kohtuasjas *Atari Games Corp. v. Nintendo of America Inc*⁸⁹ Esimeses asjas lõppes kohtuasi kohtuvälise lahendiga, mille tulemusel kostja nõustus edaspidi ostma litsentsi hagejalt ning teises asjas leidis kohus, et kuna hageja poolt loodud arvutiprogramm ei kujuta endas ainukest võimalust oma konsooli piraatkoopiate eest kaitsta ning kostja oli kopeerinud arvutiprogrammi rida-realt, siis pani hageja toime autoriõiguse rikkumise. Seega leidis kohus teises asjas, et piraatkoopiat takistav arvutiprogramm ei kujuta endast ideed, vaid selle idee kaitstavat teostust.⁹⁰

Eelpool viidatud kohtuasjad rikuvad paratamatult autori õigust luua arvutiprogramm, mis on teiste arvutiprogrammidega ühildamatu. Praktikas tuleb selline vajadus ennekõike kõne alla olukorras, kus ühildamatust kasutatakse tarkvarapiraatidega võitlemisel või oma maine kaitsmisel.

Euroopa Liidu direktiivid sätestavad, et decompileerimist ei tohi teostada nii, et see kahjustaks põhjendamatult õiguste omaniku õigustatud huve või oleks vastuolus arvutiprogrammi tavapärase kasutamisega. Arvestades, et seadusega lubatud arvutiprogrammi lahtimuukimine annab seda teinud õigustatud isikule hulgaliselt informatsiooni, mis ohustab programmi õiguste omaja varalisi huve, siis on nende varaliste huvide kaitsmiseks programmi vaba kasutamise õigust omavale isikule pandud seadusega täiendavad kohustused⁹¹. Üheks selliseks kohustuseks on, et decompileeritud informatsiooni ei tohi kasutada oma olemuselt sarnase programmi arendamiseks, tootmiseks, realiseerimiseks või muude algse programmi autori autoriõigust rikkuvate tegude sooritamiseks (AutÕS § 25 lg 2 p 3). Pole päriselt selge,

⁸⁸ *Sega Enterprises Ltd. v. Accolade, Inc*, 977 F.2d 1510 (9th Cir. 1992).

⁸⁹ *Atari Games Corp. v. Nintendo of America Inc*, 975 F.2d 832 (Fed. Cir. 1992).

⁹⁰ *Ibid.*

⁹¹ H.Pisuke. Autor ja ülikool. Autoriõiguse alused. Tartu Ülikooli Kirjastus 2004, lk 100.

kuidas tuleb antud sätet sisustada, kuid võib pidada tõenäoliseks, et kui arvutiprogrammi autor on programmi loonud eesmärgiga toota sellele hiljem teisi programme, mille müügist tulu teenida, siis igasugune kolmanda osapoole arvutiprogrammi ühildamine müügi eesmärgil kujutab endas vähemalt olemuselt sarnase toote realiseerimist ja peaks seetõttu olema keelatud. Selline keelu eitamine võiks kõne alla tulla olukorras, kus arvutiprogrammi loojaks on isik, kes omab konkurentsiseaduse tähenduses turgu valitsevat seisundit⁹².

Seega on dekompileerimise näol tegemist õigusega, mis on arvutiprogrammide valdkonnas unikaalne ja samas ka vastuoluline. Vaieldavalt seisneb dekompileerimise kõige suurem murekoht selles, et praktikas tagab see kolmandatele isikutele kerge juurdepääsu arvutiprogrammi lähtekoodile. See aga muudab arvutiprogrammi autori autoriõiguste rikkumise hõlpsamaks

Idee ja väljenduse vastandamise seisukohast muudab õigus teatud juhtudel arvutiprogrammi dekompileerida idee ja väljenduse vastandamist veel keerulisemaks, sest vastandamisel tuleb arvesse võtta, et teatud osa originaalsest tööst on väidetavasse koopiasse sattunud õiguspärase dekompileerimise tulemusena. Sellisel juhul tuleb lisaks idee ja väljenduse ulatusele määratleda ka õiguspärase dekompileerimise ulatus.

⁹² Vt näiteks EK 24.11.2011, T-296/09 EFIM vs. Komisjon otsus.

2. AUTORIÕIGUSLIKULT KAITSTAVA TEOSE ERISTAMINE AUTORIÕIGUSLIKULT MITTEKAITSTAVAST IDEEST

2.1. Idee ja väljenduse vastandamine

Termin idee–väljenduse vastandamine viitab põhimõttele autoriõiguses, mille kohaselt on autoriõiguslikult kaitstavad üksnes need teose osad, mida saab defineerida „teostuseks“. See tähendab teose elemente, mis sisaldavad teose autori originaalset panust⁹³. Sellest tulenevalt sätestab idee–väljenduse vastandamise põhimõte, et kõik, mida saab nimetada „ideeks“, ei kuulu autoriõigusliku kaitse alla. Harilikult hõlmab idee fakte, valemeid, funktsioone jms⁹⁴.

Idee–väljenduse vastandamise eesmärk on tagada, et ükski autor ei saaks takistada teistel kasutada ja edasi arendada enda töös olevaid ideid ja mõtteid. Samuti on idee–väljenduse eesmärk tagada, et teised isikud ei saaks autorit ilma jätta tema töö viljadest. See tähendab, et idee–väljenduse vastandamine seisab kohas, kus kohtuvad ühiskonna avalik huvi ning autori isiklik huvi. Idee–väljenduse vastandamine peab tagama, et autorid rikastaksid oma ideedega ühiskonda seeläbi, et lisavad ühiskonda uusi ideid ja mõtteid, mida ühiskonna liikmed saavad parendada ja edasi arendada. Vastasel juhul tekib oht, et väike hulk isikuid omandavad ainuvõimu teatud ideede üle ning võivad seeläbi aeglustada ühiskondliku arengut⁹⁵. Samas peab idee–väljenduse vastandamine suutma tagada, et autoritele jääks initsiatiiv mõelda ja arendada uusi ideid ning neid ühiskonnaga jagada. Vastasel juhul tekib oht, et uute ideede ja mõtete pealevool ühiskonda aeglustub ning see omakorda pärsib ühiskondliku arengut. Autorite kaitse on eriti vajalik arvestades, et nende looming on suuresti immateriaalne, mistõttu on see hõlpsasti jäljendatav teiste poolt.⁹⁶

Idee–väljenduse vastandamine on autoriõiguses üks olulisemaid printsiipe⁹⁷. See on sisse kirjutatud mitmesse rahvusvahelisse õigusakti ning nende kaudu on seda tunnustanud peaaegu

⁹³ L.A. Hollaar. An Overview of Copyright. Digital Law Online 2002. Arvutivõrgus: <http://digital-law-online.info/lpd1.0/treatise9.html> (25.01.2016).

⁹⁴ Idee määratlust pole ükski riik ammeldavalt esitanud. Eestis on näidisloetelu esitatud AutÕS §-s 5.

⁹⁵ L.Bently, B.Sherman. Intellectual Property Law. 4th edition. Oxford University Press 2008, lk 37.

⁹⁶ [C. Brander]. Idea And Expression Dichotomy. LawTeacher UK 2013. Arvutivõrgus: <http://www.lawteacher.net/free-law-essays/copyright-law/idea-and-expression-dichotomy.php?cref=1> (19.01.2016)

⁹⁷ Sid & Marty Krofft Television Productions Inc v McDolands Corp. 562 F.2d 1157 (1977).

kõik maailma riigid. Üldtunnustatusest hoolimata on idee–teostuse vastandamise rakendamine osutunud probleemseks. Eriti arvutiprogrammide valdkonnas.

Vaieldavalt mainiti esimest korda idee-teostuse vastandamist Ühendkuningriigi kohtuasjas *Millar v Taylor*, kus eriarvamusele jäänud kohtunik selgitas, et ideed on vabad ning samal hetkel kui autor annab ideele väljenduse kaudu kuju, kaotab ta õiguse ideed endale hoida.⁹⁸ Hiljem Suurbritannias vastu võetud kohtuotsuses *Hollinrake v Truswell* sõnastati põhimõte, et autoriõigus ei laiene ideedele, skeemidele, süsteemidele ega meetoditele ning olukorras, kus väljendust pole kopeeritud, ei saa juttu olla ka autoriõiguse rikkumisest.⁹⁹ Selle idee võttis omaks ka Ameerika Ühendriikide kohus kohtuasjas *Baker v Selden*, kus küsimuse all oli kindla raamatupidamissüsteemi jaoks loodud raamat. Raamat sisaldas reegleid, jooniseid, illustratsioone ja selgitusi selle kohta, kuidas konkreetset raamatupidamissüsteemi kasutada¹⁰⁰.

Antud kohtuasjas kirjutas kostja hagejaga sarnase raamatu selles osas, et tegemist oli sama raamatupidamissüsteemiga, kuid oma raamatus oli kostja kasutanud hageja omast mõnevõrra erinevaid jooniseid, selgituste paigutust ja sõnastust. Antud kohtuasjas väitis hageja, et ostja oli kasutanud hageja poolt loodud raamatupidamissüsteemi. Kohus leidis, et hagejal ei saa olla ainuõigust raamatupidamissüsteemi üle. Kohus rõhutas, et on olemas selge erinevus raamatu ja kunsti vahel, mida see raamat kajastab. Kusjuures esimene on autoriõigusega kaitstav ning teine ei ole.¹⁰¹

Idee–väljenduse vastandamise rakendamine autoriõiguses on osutunud keeruliseks, sest olenemata selle pikast ajaloost pole tänini mõisteid „idee“ ning „väljendus“ kuigivõrd sisustatud. Mõlema mõiste sisustamine on eriti hädavajalik arvestades, et idee–väljenduse vastandamise eesmärk on neid termineid teineteisega kõrvutada. Tegemist on vastuolulise eesmärgiga, sest praktilises mõttes saab idee eksisteerida üksnes mingis väljenduses. Filosoofiliselt on idee valatud mingisse väljendusse juba siis kui inimene selle oma peas esimest korda sõnastab¹⁰². Autoriõiguses on olukord veel keerulisem, sest autoriõiguse raames ei ole olulised inimese peas valmis mõeldud ideed, mida pole kunagi kellegagi jagatud, vaid autoriõiguse raames tuleb ideed otsida isikute väljendustes. See tähendab, et autoriõiguses kasutatakse mõlemaid termineid erinevalt tavakasutusest. Vastasel juhul kaotaks idee–

⁹⁸ J.Yates'i eriarvamus kohtuasjas *Millar v Taylor*. 4 Burr. 2303, 98 ER 201 (1769).

⁹⁹ R. Reynolds, N. Stoianoff, *Intellectual Property: Text and Essential Cases*. London 2003, lk 42–44.

¹⁰⁰ *Ibid*, lk 45.

¹⁰¹ *Ibid*, lk 46.

¹⁰² E. Potsdam. *An Overview Of The Idea Expression Dichotomy Philosophy Essay*. UK Essays 2013, lk 1.

Arvutivõrgus: <http://www.ukessays.com/essays/philosophy/an-overview-of-the-idea-expression-dichotomy-philosophy-essay.php?cref=1> (29.01.2016).

väljenduse vastandamine enda sisulise tähenduse, kuna mistahes kujul väljendatud idee on juba väljendus ning kui autoriõigus tunnustaks väljendust nii laias tähenduses, siis poleks enam tarvis näha vaeva idee leidmisega, kuna see olemuslikult ei saa olla midagi, mida sa teiste inimestega jagada saad.

Seega ei kaitse autoriõigus absoluutselt igat väljendust. Nagu nähtub ka allpool analüüsitavaatest kohtulahenditest, kus kohus on mitmel korral märkinud, et teatav väljendus on sedavõrd seotud selle aluseks oleva ideega, et selle näol on autoriõiguse tähenduses tegemist üksnes ideega. Seega on idee–väljenduse vastandamine paratamatult varieeruv ning selle tõlgendus sõltub tugevalt poliitilistest otsustest ning otsuse tegemise ajahetkel kehtinud ühiskondlikest tundmustest.¹⁰³

2.2. Autoriõiguslikult kaitstava idee eristamine autoriõiguslikult mittekaitstavast ideest

Idee–teostuse vastandamise probleemid on eriti esile kerkinud arvutiprogrammide valdkonnas.¹⁰⁴ Arvutiprogrammide puhul muudab teemakäsitluse keerulisemaks asjaolu, et arvutiprogrammi aluseks olev idee või funktsioon ei ole arvutiprogrammi spetsiifikast tulenevalt hõlpsasti tuvastatav. Idee või funktsiooni tuvastamine arvutiprogrammide puhul nõuab põhjalikke tehnilisi teadmisi ning arvutiprogrammi kui teoseliigi täpset mõistmist. Isik peab olema võimeline tuvastama, kas teatud abstraktset funktsiooni on võimalik ühte või mitut moodi programmeerimiskeeles väljendada, samuti seda kas autor on teose juures oma sõltumatuid valikuid teinud. Sellest tulenevalt on kohtute jaoks osutunud probleemseks piiri tõmbamine teostuse ja idee vahele. Arvutiprogrammide valdkonnas on see probleem osutunud isegi sedavõrd teravaks, et erialakirjanduses on seotud kahtluse alla, kas idee–teostuse vastandamise kaudu saab üldse arvutiprogramme hinnata.¹⁰⁵

Idee ja teostuse eristamine ei ole osutunud probleemseks otsese kopeerimise korral – juhul kui isik võtab teise arvutiprogrammi ning kopeerib selle kas osaliselt või täielikult sealjuures seda üldse muutmata või üksnes väga väheses osas muutes.¹⁰⁶ Juhul kui originaalne teos oli autoriõigusega kaitstav, siis on selline kopeerimine ilma autori nõusolekuta on väga selgelt autoriõiguse rikkumine sõltumata teise poole põhjendustest ning sellisel juhul on peamine

¹⁰³ P. Loughlan. The Marketplace of Ideas and the Idea–expression distinction of Copyright Law. – University of Sydney 2002, lk 1. Arvutivõrgus: <http://www.austlii.edu.au/au/journals/AdelLawRw/2002/2.pdf> (29.01.2016).

¹⁰⁴ E. Samuels, lk 331.

¹⁰⁵ [C. Brander]. Idea And Expression Dichotomy, lk 7 .

¹⁰⁶ *Ibid*, lk 9.

küsimus selle rikkumise tuvastamises. Ehkki rikkumise tuvastamise jooksul võib selguda, et kopeeritud arvutiprogramm ei ole teos autoriõiguse tähendusest, sest see kujutab endas pigem ideed, mitte teostust, siis kohtuasju analüüsides nähtub, et selliseid olukordi ei ole esile kerkinud. Seetõttu ei vaadelda alljärgnevalt sellise sisuga kohtuasju, välja arvatud juhul kui antud asjades on kohus andnud näpunäiteid idee eristamiseks teostusest.

Praktikas on kõige probleemsemaks osutunud arvutiprogrammi autoriõigusliku kaitse ulatuse määramine. Pidades idee–teostuse vastandamise eesmärke silmas tuleks arvutiprogramme kaitsta täpselt nii vähe, et ei rikutaks ideede vaba leviku põhimõtet, kuid piisavalt, et tagada autorile tema väljenduse kaitse. Seega on keerulised olukorrad, kus isik võtab teise isiku arvutiprogrammist osa ning kohandab seda sobima enda arvutiprogrammiga. Harilikult tähendab see, et kopeeritud arvutiprogrammi osa kirjutatakse ümber teise programmeerimiskeelde eesmärgiga taastada sisuliselt identne funktsioon originaalprogrammiga. Sellises olukorras võib olla keeruline saada kopeerimisele jälile, sest kood võib olla täiesti erinev koodist, mida kopeeriti.¹⁰⁷

Seetõttu analüüsitakse alljärgnevalt kuidas on pika ja lühikese idee–väljenduse vastandamise traditsiooniga riigid tulnud toime idee–väljenduse vastandamise rakendamisega keerulistes kohtuasjades. Ennekõike seda, kuidas nad on idee–väljenduse vastandamist kasutanud ning kas vastandamine on neile andnud kasulikke juhiseid otsuse tegemisel.

2.2.1. Pika idee–väljenduse vastandamise traditsiooniga riigid

Ameerika Ühendriikides on idee–väljenduse vastandamine sisse kirjutatud autoriõiguse seadusesse, mis sätestab, et mitte mingil juhul ei laiene originaalse töö autoriõiguslik kaitse ideele, protsessile, süsteemile, tegutsemismeetodile, kontseptsioonile, printsiibile või avastusele sõltumata vormist, kuidas neid on kirjeldatud, illustreeritud või töös kajastatud¹⁰⁸. Ühendkuningriigi õigusteadlased on asunud seisukohale, et ideed, mõtted ja plaanid, mis on inimese peas, ei ole autoriõiguslikult kaitstavad, kuid kui sellised ideed panna kirja või valada muul kujul mingisse vormi, siis võivad nad saada autoriõigusliku kaitse.

Üks esimesi kohtulahendeid, mis käsitleb idee–teostuse vastandamist arvutiprogrammide valdkonnas pärineb Ameerika Ühendriikidest. Asjas *Apple Computer, Inc. v. Franklin*

¹⁰⁷ *Ibid*, lk 12.

¹⁰⁸ USA Copyright act artikkel 102.

Computer Corp seisnes vaidlus selles, et kostja oli kopeerinud suure osa hageja objektkoodist. Kostja argumenteeris, et kuivõrd objektкод esineb üksnes masinloetaval kujul ning pole seeläbi inimese jaoks tajutav, siis pole see ka autoriõigusega kaitstav. Kostja lisas, et objektкод on miski, mis on täielikult dikteeritud välistest vajadustest, kuivõrd objektкoodi ainus eesmärk on anda arvutile juhiseid ning sellest tulenevalt ei saa seda käsitleda ka teostusena autoriõiguslikus mõttes. Antud asjas tegid esimesed kaks astet otsuse kostja kasuks, kuid kolmanda astme kohus asus seisukohale, et kuivõrd koodi tõlkimine lähtekoodist objektкoodi nõuab märkimisväärselt vaimset pingutust, siis on ka objektкood autoriõigusega kaitstav. Samuti märkis kohus, et objektкood saab eksisteerida ka inimloetaval kujul, mistõttu saab seda ka autoriõigusega kaitsta.¹⁰⁹

Varastest otsustes laiemat kõlapinda leidis aga Ameerika Ühendriikide kohtu otsus asjas *Whelan Associates Inc v Jaslow Dental Laboratory Inc*. Antud asjas palkas kostja hageja kirjutama arvutiprogrammi, mis suudaks hallata hambakliiniku administratiivseid vajadusi. Selle töö tulemusel valmistas hageja programmi nimega „Dentalab“. Tulenevalt osapoolte vahel sõlmitud lepingust oli kostjal õigus saadud arvutiprogrammi edasi litsentseerida makstes hagejale sellekohast litsentsitasu. Pärast arvutiprogrammi valmimist asus kostja kirjutama teises programmeerimiskeeles programmi nimega „Dentcomi“, mis oli võimeline sooritama samu funktsioone, mis Dentalab ning sisaldas Dentalabiga identseid failistruktuure ja mooduleid.¹¹⁰

Kohus pidi otsustama, kas autoriõigus kaitseb üksnes lähte- või objektкoodi kopeerimise eest või laieneb see kaitse ka arvutiprogrammi struktuurile. Kohus märkis, et arvutiprogrammi autoriõigusi võib olla rikutud ka siis kui kahe arvutiprogrammi kirjalike elementide vahel puudub silmnähtav sarnasus. Selle otsuse tegemisel tõi kohus analoogia etendusega märkides, et etenduse täpne sõnastus on kindlasti autoriõigusega kaitstud, kuid lisaks sellele tuleb autoriõigusliku kaitse korras analüüsida ka etenduse juurde käivaid kihte. Nende kihtide kaudu tuleb liikuda üha abstraktsema süžee poole, kuni jõuad kõige abstraktsema osani, milleks on idee, mis pole autoriõiguslikult kaitstav. Sellest tulenevalt asus kohus seisukohale, et autoriõigusega tuleb kaitsta kõiki arvutiprogrammi osi, mis ei ole funktsiooni seiskohast hädavajalikud, s.o kõige kõrgem abstraktsuse kiht.

See kohtuotsus tõi Ameerika Ühendriikides endaga kaasa perioodi, kus arvutiprogrammi loojad said ebaproportsionaalselt tugeva kaitse. Sisuliselt võimaldati kaitset arvutiprogrammi

¹⁰⁹ Apple Computer, Inc. v. Franklin Computer Corp., 714 F.2d 1240 (3d Cir. 1983)

¹¹⁰ Whelan Associates Inc v Jaslow Dental Laboratory Inc, 797 F.2d 1222; 1240 (3d Cir. 1986); 479 U.S. 1031 (1987).

kõigile elementidele peale kõige laiema programmi eesmärgi.¹¹¹ See tähendab, et uus arvutiprogramm võis küll eelnevatega täita sama eesmärgi, kuid pidi kõiges muus piisaval määral erinema eelnevast. Samal aastal otsustas Ameerika Ühendriikide kohus asjas *Broderbund v Unison*, tuginedes kohtuasjas *Whelan v Jaslow* tehtud otsusele, et kaitstav on arvutiprogrammi „kogu kontseptsioon ja tunnetus“.¹¹² See tähendas, et autoriõigusliku rikkumise võis kaasa tuua ka asjaolu, et uus arvutiprogramm tundus piisavalt sarnane eelnevale.

Sellel perioodil jõudis Ameerika Ühendriikide kohtusse hagi *Computer Associates Inc v Altai Inc*, kus hageja oli loonud arvutiprogrammi nimega „Adapter“, mille peamine funktsioon seisnes selles, et see võimaldas ühte programmi jooksutada kolmel erineval operatsioonisüsteemil tõlkides operatiivselt arvutiprogrammi koodi erinevate masinate jaoks arusaadavaks. Hiljem arendas hageja firma endine töötaja välja arvutiprogrammi nimega „Oscar“, mis funktsioneeris sarnaselt Adapteriga. Hageja väitis, et kostja on olulises osas kopeerinud hageja firmale kuuluva arvutiprogrammi koodi. Kostja nõustus hageja väitega ning lõpetas arvutiprogrammi edasise arenduse ning hüvitas kahju. Hiljem palkas kostja arendajad, kes polnud kunagi näinud Adapteri koodi ning tellis neilt enda loodud arvutiprogrammi ümberkirjutamise. Kohus pidi seega lahendama küsimuse, kas uute arendajate poolt ümber kirjutatud arvutiprogramm „Oscar“ kujutas endast hageja autoriõiguse rikkumist.¹¹³

Oma kohtuotsuses märkis kohus, et arvutiprogrammi elemendid, mis sõltuvalt täielikult arvutiprogrammi funktsioonist, ei ole kaitstavad autoriõigusega, kuid asus seisukohale, et kohtuotsus asjas *Whelan v Jaslow* ei ole õigesti motiveeritud. Kohtus märkis, et otsus Whelani kohtuasja ei võtnud piisavalt arvesse arvutiprogrammile omaseid tehnilisi aspekte. Tuginedes valdkonna ekspertide arvamusele argumenteeris kohus, et Whelani otsuse oluline viga oli kohtu eeldus, et arvutiprogramm väljendab üksnes ühte ideed, millest tulenevalt ta tuvastas arvutiprogrammi aluseks oleva ühe idee ning eeldas, et kõik muu on järelikult väljendus. Altai otsuse teinud kohus tõdes, et arvutiprogrammi aluseks võib olla mitu erinevat ideed ning need ideed võivad olla omavahel erinevatel tasanditel läbipõimunud.¹¹⁴

¹¹¹ M–A. Epstein. Epstein on Intellectual Property, 5th edition. Aspen Publisher 2006, lk 321.

¹¹² *Broderbund v Unison* 648 F. Supp. 1127, 1133 (N.D. Cal. 1986).

¹¹³ *Computer Associates Inc v Altai Inc* 982 F.2d 693; 119 A.L.R. Fed. 741; 61 USLW 2434, 37 Fed. R. Evid. Serv. 348.

¹¹⁴ K.Tumbraegel, R.Villiers. Copyright Protection for the Non Literal Elements of a Computer Programm. Sweet & Maxwell, Oxford 2004, lk 34-42.

Kohus märkis täiendavalt, et arvutiprogrammi puhul on oluline suurema idee asemel vaadelda programmi struktuurilist ehitust. Kohtus lisas, et arvutiprogramm koosneb mitmetest väiksematest moodulitest, mis moodustavad omaette n.ö programmi programmis, kusjuures igal moodulil võib olla autoriõiguslikult mittekaitstav idee, millel nad põhinevad. Sellele tuginedes pakkus kohus välja arvutiprogrammide hindamiseks kolmeastmelist testi¹¹⁵ hindamaks, kas ja mis ulatuses on arvutiprogramm kaitstav ning kas sellega rikutakse kellegi teise autoriõigust.¹¹⁶ Ehkki kohtu poolt väljapakutud kolmeastmelist testi on küllalt kritiseeritud¹¹⁷, on nii kohtu poolt väljapakutud test kui ka otsuses välja toodud lähenemine tervikuna püsima jäänud.

Ameerika Ühendriigi otsus kohtuasjas *Computer Ass v Altai* kujutab endas kohta, kus erinevused Ameerika Ühendriikide ja Ühendkuningriigi idee-väljenduse vastandamise käsitluses muutusid eriti selgeks. Kohtuasjas *Computer Ass v Altai* tuli selgelt esile Ameerika Ühendriikide tõlgendus, mille kohaselt autoriõigus ei saa kaitsta ideed ning vaidluse korral on kohtu kõige olulisem ülesanne tuvastada, kus lõpeb idee ja algab teostus. Ühendkuningriikide kohus seevastu on arvutiprogrammide valdkonnas eitanud seisukohta, et idee on alati autoriõigusega mittekaitstav.

Kohtuasjas *Ibcos Computers Ltd v Barclays Mercantile Highland Finance Ltd* oli Ühendkuningriigi kohtus vaidluse all küsimus, kas ja mis ulatuses tuleb arvutiprogramme kaitsta. Antud asjas töötas kostja hageja heaks ning arendas välja arvutiprogrammi, mida tulenevalt poolte vahel sõlmitud lepingust võis kasutada üksnes hageja. Hiljem arendas kostja välja hageja arvutiprogrammiga sisuliselt identselt funktsioneerivad arvutiprogrammi. Kohus tuvastas, et teatud arvutiprogrammi elemendid oli kostja kopeerinud hageja arvutiprogrammist otse.¹¹⁸

Oma otsuses märkis kohus tuginedes *Altai* kohtulahendile, et arvutiprogrammina ei kaitsta üksnes individuaalset arvutiprogrammi või moodulit, vaid ka arvutiprogrammi kogumina – see tähendab arvutiprogrammi struktuuri ja disainielemente. Kohus lisas, et olukorras, kus idee on üldine, siis selle kopeerimine ei kujuta endas mingil juhul autoriõiguse rikkumist. Küll aga olukorras, kus idee on piisavalt detailne, siis on võimalik, et selle kopeerimisel on rikutud autoriõigusliku kaitset.¹¹⁹ Kohtuasjas selgitas otsuse teinud kohus, et Briti seadused ei tunnusta idee-väljenduse dihhotoomiat sellisel kujul nagu Ameerika Ühendriigid.

¹¹⁵ Kohus pakkus välja abstraktsiooni-filtreerimise-analüüsi testi, mida analüüsitakse antud töö peatükis 2.3.2.

¹¹⁶ *Computer Associates Inc v Altai Inc.*

¹¹⁷ Vt täpsemalt peatükk 2.3.2.

¹¹⁸ *Ibcos Computers Ltd v Barclays Mercantile Highland Finance Ltd*, [1994] F.S.R. 275.

¹¹⁹ *Ibid.*

Kohtukoosseisu kuulunud kohtunik J. Jacob sõnas, et Ühendkuningriigi autoriõigus ei kaitse üldist ideed, kuid kaitseb detailseid ideid kopeerimise eest¹²⁰. Sarnane seisukoht peegeldub ka Ühendkuningriigi õigusteadlaste seas, kus Ühendkuningriigi õigusteadlane ja kohtunik H. Laddie on kahtluse alla seadnud idee–väljenduse vastandamise kehtivuse Ühendkuningriigi õiguses¹²¹.

Samas kohtuasjas märkis Ühendkuningriigi kohus täiendavalt, et autoriõiguse rikkumise tuvastamise kontekstis tuleb ennekõike analüüsida kas kostja on võtnud üle märkimisväärse osa hageja teosest.¹²² Kohus tõdes, et selle hindamisel tuleb analüüsida, kui suur osa hageja oskusest, töö mahust ning hageja enda otsustest on jõudnud kostja töösse. Kohus märkis, et selleks tuleb ennekõike hinnata nelja asjaolu – esmalt, mis on teose osad, milles hageja taotleb autoriõigusliku kaitset; teiseks, kas need teose osad on piisavalt originaalsed; kolmandaks, kas sellele teosele kehtib autoriõigus; neljandaks, kas hageja teosest kopeeriti olulist osa.¹²³ Seega loobus Ühendkuningriigi kohus peaaegu täielikult idee väljenduse vastandamisest, eelistades selle asemel autoriõigusliku kaitse hindamisel lähtuda puhtpragmaatilistest kaalutlustest.¹²⁴

Tähelepanuväärselt kõigest aasta varem tehtud kohtuotsuses *Richardson Computers v Flanders*, tugines kohus oma otsuse tegemisel Ameerika Ühendriikide õiguspraktikale. Selles asjas töötas kostja hageja jaoks ning kirjutas talle arvutiprogrammi „Basic“, mille eesmärk oli aidata ettevõttel sildistada erinevaid ravimeid ning retsepte. Hiljem lahkus kostja hageja juurest ning asus tööle uues ettevõttes. Kostja jätkas oma loodud programmi kallal tööd ning kirjutas teises programmeerimiskeeles programmi nimega „QuickBasic“, mis täitis samu funktsioone, mis hageja firma jaoks loodud programm. Antud asjas puudus vaidlust rida-realt kopeerimise üle ning kohtul tuli otsustada, kas hageja autoriõigust on rikutud seeläbi, et kostja on loonud uue programmi, mis skemaatiliselt ja tööfunktsioonidelt on identne hageja omaga.¹²⁵

Kohtuotsuses tugines kohus Ameerika Ühendriikide kohtu poolt Altai asjas tehtud lahendile, väites, et inglise õiguses pole tehtud ühtegi otsust, mis satuks konflikti Altai otsuses võetud suunaga, mistõttu on mõistlik Suurbritannias kohaldada sarnast süsteemi USA-ga vähemalt osas, mis käsitleb arvutiprogrammi kaudset kopeerimist. Kohus kasutas Altai kohtuasjas väljapakutud abstraheerimise-filtreerimise ja võrdlemise testi ning järeldas, et

¹²⁰ *Ibid.*

¹²¹ H. Laddie jt. *Modern Law of Copyright and Design and Trade Marks* 4th edition. LexisNexis 2000, lk 101.

¹²² *Ibcos Computers v Barclays*.

¹²³ *Ibid.*

¹²⁴ K. O’Hanlon. *Wednesday Law Report: Computer-programs copyright infringement*. – *The Independent*. 15.04.1999.

¹²⁵ *Richardson Computers v Flanders* [1993] FSR 497.

arvutiprogrammide vahelisest 17-st sarnasusest olid kaks kopeeritud, millest tulenevalt otsustas kohus, et hageja autoriõigust on rikutud.¹²⁶

Samas on oluline märkida, et Ühendkuningriigi kohus ei kohaldanud Altai testi sama moodi nagu Ameerika Ühendriikide kohtud, vaid kohandas testi oluliselt¹²⁷. Muuhulgas jättis kohus suures osas arvutiprogrammi abstraherimata ning tegi otsuse üksnes filtreerimise ja võrdluse pinnalt, mille tulemusena, nagu mitmed õigusteadlased hiljem kritiseerinud on, sündis otsus, mis kaldus kõrvale Altai lahendi poolt etteantud juhustest sedavõrd, et autoriõiguslik kaitse tagati ka arvutiprogrammi funktsioonidele, mis tulenevalt autoriõigusest ei ole kaitstavad.¹²⁸ Sellest tulenevalt on õigusalaselt leitud, et antud kohtuasi on loonud Ühendkuningriigi õiguses ohtliku pretsedendi võimaldades arvutiprogrammide osade samasust tuvastada pelgalt vaatluse pinnalt.¹²⁹

Seega tegid Ühendkuningriigi kohtud aastase vahega kaks vastandlikku otsust, kus ühel juhul loobuti idee–väljenduse vastandamisest täielikult pragmaatiliste kaalutluste kasuks ning teisel juhul tunnustati suures osas Ameerika Ühendriikide käsitlust idee väljenduse vastandamise osas. Hilisemad kohtulahendid annavad siiski mõista, et Ühendkuningriigi kohtupraktika liigub idee väljenduse vastandamisest loobumise suunas.

Näiteks kohtuasjas *Navitaire v. EasyJet Airline* seisnes vaidlus selles, et kostja oli omandanud hagejalt litsentsi kasutada arvutiprogrammi „OpenRes“, millega sai broneerida lennureise ning nende eest tasuda. Oma hagi väitis hageja, et kostja oli tema arvutiprogrammi põhjal loonud uue arvutiprogrammi. Oma otsuses möönis kohus, et autoriõiguse rikkumine võib aset leida kui kostja kopeeris ideed, mis oli piisavalt detailne ning kui on kopeeritud piisavalt olulist osa hageja tööst. Antud asjas leidis kohus, et hageja arvutiprogrammi põhjal uue arvutiprogrammi loomine ei kujuta endast autoriõiguse rikkumist, sest hageja programmi taga peituvat ideed on kerge ette kujutada ning hageja pole seda oma tööga piisavalt omapäraseks muutnud, et see iseeneses kaitstav oleks.¹³⁰ Seega loobus antud asjas kohus oma otsuse põhjendamisest idee–väljenduse vastandamise abiga, eelistades tugineda kohtuasjas *Ibcos v Barclays* kirjeldatud kaalutlustele.

¹²⁶ *Ibid.*

¹²⁷ Täpsemalt ptk 2.3.2.

¹²⁸ K.Tumbraegel, R.Villiers. Copyright Protection For The Non Literal Elements of a Computer Program, C.T.L.R 2004, lk 34.

¹²⁹ D. I. Bainbridge. The look and feel of computer programs after Richardson v. Flanders. – Information & Communications Technology Law 10.05.2010.

¹³⁰ *Navitaire v. EasyJet Airline* [2005] ECDR 17.

Ameerika Ühendriikide ja Ühendkuningriigi erinevat suhtumist idee–väljenduse vastandamisesse iseloomustavad ilmekalt ühelt poolt Ühendkuningriigi kohtu otsus asjas *Nova Productions v. Mazooma Games* ja teiselt poole Ameerika Ühendriikide kohtu otsus asjas *Tetris Holding, LLC v Xio Interactive Inc.*

Asjas *Nova Productions v. Mazooma Games* väitis hageja, et kostja rikkus tema autoriõigust luues müntidega töötava piljardi arvutimängu. Kohus jättis hagi rahuldamata väites, et hageja poolt loodud arvutimängu aluseks olev idee on sedavõrd üldine, et see ei saa moodustada märkimisväärset osa kostja mängust.¹³¹ Kohus rõhutas, et autoriõiguslik kaitse ei tule kõne alla kui kaks teost põhinevad ühel ja samal kõige üleüldisemal ideel. Näitena tõi kohus, et kaks pudingut võivad maitsta sarnaselt, kuid see ei tähenda, et üks on teise retsepti kopeerinud.

Kohus analüüsis oma otsuses erinevaid kostja ja hageja arvutiprogrammi elemente. Õiguskirjanduses on antud otsust kritiseeritud ennekõike asjaoluga, et kohus jättis otsuse tegemisel idee–väljenduse vastandamise kõrvale ning kujundas oma arvamuse teiste asjaolude pinnalt, tuues idee–väljenduse vastandamise sisse üksnes selleks, et *ex post* põhjendada oma tehtud otsust.¹³²

Asjas *Tetris Holding, LLC v Xio Interactive Inc* lõi kostja arvutimängu nimega „Mino“, mis funktsioneeris sisuliselt identselt Tetris Holdingule kuuluvale Tetrisele. Antud asjas kaitses Xio end väitega, et ta kopeeris üksnes Tetrise aluseks olevaid reegleid, kuid mitte nende reeglite väljendust.¹³³

Kohus lükkas kostja väite ümber selgitusega, et arvutimängu valdkonnas on kõik väljendused seotud mängureeglitega. Kohus otsustas, et kuivõrd kaks mängu olid peaaegu identsed, siis tuleb Tetris Holdingu hagi rahuldada. Antud kohtuasja teeb problemaatiliseks asjaolu, et kohus selgitas oma otsuses täiendavalt, et osad puhtalt funktsionaalsed lahendused võivad kogumis esinedes olla autoriõigusega kaitstud. Näitena tõi ta nn „kummitustükke“, mille eesmärk on mängijale märku anda, kuhu mängunupp kukub ning „eelvaate tükke“, mille eesmärk on anda mängijale teavet, mis mängunupp järgmisena mängu ilmub. Olgugi, et kohus viitab oma motivatsioonis eelpool viidatud kohtupraktikale ning selgitab eraldi *scenes a faire* mõtet ja tähendust, langetas ta otsuse, mis läheb eelpool nimetatud põhimõtetega mitmes aspektis vastuollu. Nimelt on kohus jätnud tähelepanuta, et tema poolt toodud näited

¹³¹ Nova Productions v. Mazooma Games [2007] EWCA Civ 219.

¹³² E. Rosati. Illusions Perdues. The Idea/Expression Dichotomy at Crossroads. The Society for Economic Research of Copyright Issues 2004, lk 20. Arvutivõrgus: <http://www.serci.org/2009/rosati.pdf> [20.12.2015].

¹³³ Tetris Holding, LLC v. Xio Interactive, Inc., 863 F.Supp.2d 394 (D.N.J. 2012).

kujutavad endast puhtalt funktsionaalset arvutiprogrammi osa. Samuti on kummitustükk vajalik selleks, et mängija mõistaks kuhu tema järgmine tükk kukub ning seetõttu väldiks lihtsate vigade tegemist – see tähendab, et kummitustükk täidab ennekõike funktsionaalset eesmärki. Selleks, et Tetrise oleks võimalik strateegiliselt mängida, peab mängijal olema oma käikude etteplaneerimise seisukohast olemas teave, mis tükk järgmisena mängu ilmub. Sellisel kujul kujutab eelvaate tükk üksnes ühte väga vähestest võimalustest mängijale seda teavet anda.¹³⁴ Seega on ebaselge, kuidas sellised puhtfunktsionaalsed elemendid autoriõigusliku kaitse alla mahuvad. Esinegu nad siis kogumis või mitte.

Oma otsuse põhjendamisel toob kohus välja, et kuivõrd Tetris ei eksisteeri päris maailmas, erinevalt arvutimängudest, mis simuleerivad golfi või karate võistlust, siis antud asjas *scenes a faire* ei kehti. See tähendab, et Tetrise mänguelemendid ei ole puhtalt dikteeritud välistest reeglitest, nagu see võiks olla näiteks jalgpallimänguga.¹³⁵ Tegemist on mõnevõrra kaheldava põhjendusega arvestades, et ka mitmed teised asjad, nagu näiteks maagia ning kolmas maailmasõda ei eksisteeri päris maailmas, kuid sellest ei saa järeldada, et meediumile, mis selliseid sündmusi kujutab, ei saaks rakendada *scenes a faire*'i.¹³⁶

Analoogset seisukohta eelpool mainitud otsusega väljendab kohus ka kohtuasjas *Sony Computer Entertainment America, Inc v Jaffe*, kus kostja tegi pärast hageja ettevõttest lahkumist arvutimängu, mis sarnanes temaatiliselt hagejale kuuluva arvutimänguga, mille loomise juures ka kostja kaasa lõi. Antud asjas leidis kohus, et kostja poolt tehtud arvutimäng ei rikkunud hageja autoriõigust, sest kostja kopeeris pelgalt hageja arvutimängu aluseks olevat ideed. Oma otsuses analüüsis kohus idee–eristamise vastandamist Ameerika Ühendriikide õigussüsteemis ning tõdes, et üleüldised temaatilised sarnasused kahe teose vahel ei kujuta endas autoriõiguse rikkumist, sest teose üldine temaatika kujutab endas ideed, mitte väljendust. Samuti leidis kohus, et autoriõigus ei kaitse *scenes a faire* elemente teoses. Kohus tõdes, et autoriõigusega on kaitstud konkreetset sümbooli, mis moodustavad sündmustejada ning suhted peategelaste vahel. Viimaks tõdes kohus, et autoriõigusega võib kaitstud olla ka töö, kus autor põimib kokku mitmeid autoriõigusega mittekaitstavaid ideid.¹³⁷

Saab nõustuda, et kogum mittekaitstavaid ideid võivad moodustada autoriõigusega kaitstava väljenduse. Seda põhjusel, et mittekaitstavate ideede kokkusobitamine nõuab autorilt originaalset panust ning ei takista kellegi juurdepääsu ideedele, sest kõigil on võimalik

¹³⁴ S. Castree. Tetris Holding V. Xio interactive Isn't As Great a Case As Video Game Developers Think It Is. –Kent College of Law 2013/2 23.12.2013.

¹³⁵ Tetris Holding, LLC v. Xio Interactive, Inc.

¹³⁶ S. Castree.

¹³⁷ Sony Computer Entertainment America, Inc v Jaffe 653 F.3d 898.

kasutada samu ideid ning neid teist moodi kombineerides jõuda originaalse väljenduseni. Küll aga on küsitav kohtu poolt antud küsimuses kasutatav retoorika, mille kohaselt autoriõigusliku kaitse võib saada mittekaitstavate ideede kogum. Iga väljendus eeldab ideede kombineerimist ja nendele mingi konkreetse väljundi andmist. Kohtu poolt kasutatud retoorikast jääb mulje, nagu eksisteeriks autoriõiguslikult kaitstava väljenduse kõrval veel Ühendkuningriigile sarnane käsitlus, mille alusel saab kaitsta ideid. Tegelikult sellist erandit Ameerika Ühendriikide õiguses ei eksisteeri, sest kui ideid on piisavalt originaalselt kombineeritud, siis ongi tegemist väljendusega, mida tuleb autoriõiguslikult kaitsta. Kohtupoolse sellise retoorika kasutamine hägustab niigi idee–väljenduse vastandamist andes mõista, et on olukordi, kus ka ideed võivad olla autoriõigusega kaitstavad.

Seega nähtub, et Ameerika Ühendriigid ja Ühendkuningriigid rakendavad idee–väljenduse vastandamist esmapilgul küll sarnaselt, kuid nende käsitluse vahel on mitmed tähtsad erinevused.

Ameerika Ühendriikide kohtud on näinud palju vaeva loomaks teste, mille abil hinnata, kas element töö juures on idee või väljendus. Sellest tulenevalt on Ameerika Ühendriikide käsitluse kohaselt kõige olulisem tuvastada n.ö teoses olev idee ning kaitsta seda. Ühendkuningriigi kohtud on aga jaatanud seisukohta, et ka idee võib olla autoriõigusega kaitstav olukorras, kus idee on piisavalt detailne. Sellest tulenevalt on Ühendkuningriigi kohtud keskendunud rohkem autori teose analüüsile eesmärgiga tuvastada, kas autori konkreetsetes töös on idee ja teostus sedavõrd läbi põimunud, et ideed võiks pidada autoriõigusega kaitstavaks.

Suurbritannia kohtud küll tunnustavad idee–väljenduse vastandamise olemasolu, kuid ei kasuta seda kuigi agaralt. Mitmetes lahendites, ennekõike *Ibcos v Barclays* on selle kasutamisest loobunud teiste kaalutluste kasuks. Nendeski lahendites, kus idee–väljenduse vastandamine on rakendatud, kasutatakse seda sageli pigem juba tehtud otsuse tagantjärele põhjendamisel. Hea näide sellest on *Nova Productions v. Mazooma Games*. Ameerika Ühendriikide õiguses on idee–väljenduse vastandamine tugevamalt juurdunud. Mitmed kohtulahendid, eriti *Tetris v Xio* annavad mõista, et kohus on oma lahendi aluseks võtnud idee–väljenduse vastandamise, üritades varasema kohtupraktika pinnalt lahti mõtestada idee ja väljenduse määratlust ning sobitada seda enda lahendisse.

Samuti on küsitav, kuidas sobitub Suurbritannia kohtute poolt väljaöeldud seisukoht, et piisavalt detailne idee võib olla autoriõigusega kaitstav kokku Euroopa Liidu direktiivides sätestatud põhimõttega, mille kohaselt ideed ei ole võimalik autoriõigusega kaitsta.

Tasub märkida, et ehkki Ühendkuningriik on Euroopa Liidu liige ning Euroopa Liit on vastu võtnud direktiivid, mis nõuavad idee–väljenduse vastandamise tunnustamist, pole Suurbritannia seda seisukohta enda siseriiklikusse õigusesse sisse viinud. Ühendkuningriigi õigusteadlased põhjendavad seda sellega, et Suurbritannia õiguses on see põhimõte juba kohtulahendite pinnalt sisse viidud.¹³⁸

Samas nähtub eelpool kirjeldatud kohtulahenditest, et kohtud on eitanud idee väljenduse vastandamise olemasolu Ühendkuningriigi õiguses. Ka juhul kui neid väljaütlemisi mitte arvesse võtta nähtub Ühendkuningriigi kohtulahenditest, et Ühendkuningriik ei kohalda idee väljenduse vastandamist sedamoodi nagu Euroopa Liit ette näeb. Nimelt ütlevad Euroopa Liidu direktiivid, et teose aluseks olevad ideed ei ole autoriõiguslikult kaitstavad. Sellega läheb konkreetselt vastuollu Ühendkuningriigi kohtute seisukoht, et teose aluseks olev piisavalt detailne idee võib olla autoriõigusega kaitstav.

Samas tasub märkida, et Suurbritannia õigus kaitseb üksnes edasiarendatud ja spetsiifilisi ideid. See tähendab ideid, mille autor on võtnud ja töö või vaevaga andnud sellele oma unikaalse kuvandi. Seega saab Suurbritannia kohtute poolt mainitud „edasiarendatud ideed“ hõlpsasti mõista ka kui autori idee väljendust Ameerika Ühendriikide õiguse tähenduses. Arvestades, et Suurbritannia õigus selgelt ei kaitse ideid, mis on sedavõrd üldised, et igaüks võib nende peale tulla, siis ei pruugi ka selline käsitus hoolimata küsitavast sõnastusest minna vastuollu ideede vaba leviku põhimõttega.

2.2.2. Lühikese idee–väljenduse vastandamise traditsiooniga riigid

Hiina Rahvavabariigi autoriõiguse seadus ei sisalda endas üldist regulatsioone idee–väljenduse vastandamise kohta¹³⁹. Küll aga on idee–väljenduse vastandamist tunnustatud 1991.a välja antud tarkvara regulatsioonis, mis sätestab arvutiprogrammide kaitse kohta erisätteid¹⁴⁰.

¹³⁸ W.Cornish, D. Llewelyn. Intellectual Property: Patents, Copyrights, Trademarks and Allied Rights. Sweet & Maxwell 2010, lk 812.

¹³⁹ Copyright Law of the People's Republic of China of February 26, 2010 tekst, mis on publitseeritud WIPO ametlikult koduleheküljel. Arvutivõrgus: http://www.wipo.int/wipolex/en/text.jsp?file_id=186569 (05.03.2016).

¹⁴⁰ Computer Software Regulation, jõustunud 1.oktoobril 1991. Arvutivõrgus: <http://www.asianlii.org/cn/legis/cen/laws/rftpocs542> (10.03.2016).

Samas on mitmed Hiina õigusteadlased märkinud, et hoolimata idee–väljenduse vastandamise regulatsiooni puudumisest autoriõiguse seaduses, rakendavad kohtud seda regulaarselt, kuid et idee–väljenduse vastandamise rakendamine Hiinas on ebaühtlane ning sageli ebaloogiline.¹⁴¹ Osalt võib nimetatud probleeme võimendada asjaolu, et Hiina õigusteadlaste seas puudub senini üksmeel, kuidas kõige paremini tõlkida termineid „idee“ ja „teostus“. Seda põhjusel, et mõlemad terminid sellisel kujul, nagu neid kasutatakse autoriõiguses, on oma olemuselt ebaselged. Näiteks termin „idee“ hõlmab endas fakte, funktsioone, valemuid jms. Hiina õigusteadlaste seas on osutunud probleemseks leida terminit, mis aitaks kõige paremini edasi anda nii idee kui väljenduse mitmekülgset tähendust.¹⁴² Osalt tundub Hiina õigusteadlaste selline probleemiasetus kummaline, sest pole mõeldav, et üheski keeles eksisteeriks termin, mis suudaks kogu idee ja kogu teostuse tähenduse autoriõiguslikus mõistes kompaktselt edasi anda. Õige sõna leidmise asemel tuleks rohkem tähelepanu pöörata antud terminite selgele sisustamisele, sõltumata sellest milline konkreetne termin on neid kandma valitud.

Idee–väljenduse vastandamise raskused tulid päevavalgele kohtuasjas, kus kostja kirjutas näidendi nimega „Number üks restoran taeva all“, milles laenas elemente teistest töödest, mis käsitlesid ühe Beijingi kuulsaima restorani, Quanjude, ajalugu ja mütoloogiat. Hageja, olles ühe sellise Quanjudest kirjutatud ajalooramatute autoriks, kaebas kostja kohtusse. Kohus tuvastas, et kostja oli hageja raamatust laenanud väikeses koguses sisu ja fakte. Loobudes idee–teostuse vastandamisest otsustas kohus, et kostja peab kohalikus ajalehes avalikustama seletuse, milles teavitab avalikkust, et laenas „fakte“ hageja raamatust¹⁴³.

Antud lahend tuli ajal, mil Hiina Rahvavabariigi autoriõiguse seaduse töögrupp üritas kodifitseerida idee–teostuse vastandamist. Töögrupis osutus peamiseks küsimuseks sellest, kui kaugele peaks ulatuma teostuse autoriõiguslik kaitse. Zheng Chengsi, kes töötas nimetatud töögrupis viitas, et mitmed töögrupi liikmed olid häiritud Ameerika Ühendriikides tehtud otsustest, mis kaitsesid teose üldist tunnetust¹⁴⁴. Paljud töögrupi liikmed olid seisukohal, et autoriõigus peaks kaitsma üksnes teost selle kõige otsesemas vormis.¹⁴⁵ Hoolimata allikatest, mis viitavad, et töögrupis enamik soosis teoste kitsast autoriõigusliku

¹⁴¹ F. Xiaoqing. A Probe Into the Idea/Expression Dichotomy Principle in Copyright Law. J. Hunan University of Arts and Science 2008, lk 71–73.

¹⁴² Nii on näiteks termini „idee“ asemel välja pakutud terminid nagu *sixiang* (mõte), *chuangyi* (loovus), *neirong* (sisu), *gainian* (kontseptsioon). Vt lähemalt S. McIntyre. Trying to Agree of Three Articles of Law: The Idea/Expression Dichotomy in Chinese Copyright Law. An Intellectual Property Law Review 62 2010.

¹⁴³ C. Lin. Perspectives on Beijing Copyright Disputes. – Sports Vision no 8, 4.01.1989.

¹⁴⁴ Antud lahendi näol on tegemist Ameerika Ühendriikide kohtu poolt tehtud otsusega asjas Broderbund v Unison. Seda lahendit on lähemalt analüüsitud peatükis 2.2.1.

¹⁴⁵ C.Lin.

kaitset¹⁴⁶, ei jõudnud idee–väljenduse vastandamine seadusesse. Erandiks on tarkvara regulatsioon autoriõiguses, mis kasutab idee–väljenduse vastandamise puhul peaaegu identset sõnastust TRIPS lepingus sätestatuga. Samas on kaheldav kas olukorras, kus Hiina õigusteadlased ja kohtunikud ei suuda kokku leppida „idee“ ja „teostuse“ definitsioonis, veel vähem selles, mis aluspõhimõtteid kohaldada ühe või teise määratlemisel, saab uskuda et TRIPS lepingus oleva sõnastuse kopeerimisest erilist kasu on.

Hiina õigusteadlased on üritanud idee ja teostuse osas tuge leida ka Hiina autoriõiguse seadusest. Ennekõike nimetatud seaduse artiklist 5. Artikkel 5 sätestab, et autoriõigusliku kaitset ei saa päevakajalised uudised, kalendrid, numbrilised tabelid, valemid, tavakasutuses olevad tabelid. Artiklit 5 on tõlgendatud sedasi, et see hõlmab endas töid, mis on üksnes faktilised ning ei sisalda endas autori arvamusi, analüüsi ega muud loovat panust. Samuti töid, mis on üldtuntud. Kuna artikkel 5 annab loetelu töödest, millele ei laiene autoriõiguslik kaitse, siis on Hiina õigusteadlased järeldanud, et see on koht, kus Hiina õiguslooja on sätestanud mittekaitstava idee põhimõtte ning andnud ka selle ulatuse.¹⁴⁷

Samas on Ameerika Ühendriikidest pärit vaatleja märkinud, et artikkel 5 ei aita idee–väljenduse vastandamist korrektselt kohaldada ning on sageli kohtute jaoks eksitav. Näitena toob ta kohtuasja, kus Hiina rahvusringhääling kaebas kohtuse veebilehe hc360.com, kuna viimane avalikustas oma veebilehel ringhäälingu poolt kajastatud uudiseid ilma viimase nõusolekuta. Hiina rahvusringhääling tõdes, et nende poolt kajastatud uudised ei kujutanud endas originaalset teost, vaid argumenteeris, et paljud nende uudised sisaldasid endas reporteri arvamusi, mis omakorda väljuvad artikli 5 kaitsealast, kuna tegemist pole puhtalt faktilise teabega.¹⁴⁸

Hiina õigusteadlased on asunud seisukohale, et Hiina autoriõiguse seaduse artikkel 2 sätestab põhimõttelised piirid teostusele. Selle kohaselt võib saada autoriõigusliku kaitse üksnes töö, mida on võimalik väljendada mingis tajutavas vormis¹⁴⁹. Hiina õigusteadlane Zheng Chengsi on tõdenud, et kuivõrd ideedeid ja teooriaid pole võimalik vormi valada, siis neid pole võimalik ka autoriõigusega kaitsta.¹⁵⁰ Samas on selline seisukoht antud sõnastuses eksitav. See annab mõista, et autoriõiguses puudub igasugune vajadus idee–väljenduse vastandamise

¹⁴⁶ C. Jiaqiang. An Interpretation and Reconstruction of the Idea/Expression Dichotomy in Copyright Law. J. Dalian University Press No 2 2008.

¹⁴⁷ J. Liu. The Idea/Expression Dichotomy in Cyberspace: A Comparative Study of Web Page Copyrights in the United States and China. *Intell. Prop. Rev* 2003, lk 507–509.

¹⁴⁸ S. McIntyre. Trying to Agree of Three Articles of Law: The Idea/Expression Dichotomy in Chinese Copyright Law. *An Intellectual Property Law Review* 62 2010, lk 82

¹⁴⁹ *Ibid*, lk 83

¹⁵⁰ Z. Chengsi. Copyright Law. Beijing 1997, lk 41.

järele, kuna ideid pole oma olemusest tulenevalt võimalik mingisse vormi valada. Sellest saab järeldada, et kõik elemendid, mis on mingis tajutavas vormis väljendatud, on ideede väljendus ja seetõttu ka autoriõiguslikult kaitstav. Puhtfilosoofiliselt see võib ka nii olla, kuid see ei muuda tõsiasi, et ka tajutavas vormis väljendatud tööde raames eksisteerib autoriõiguses praktiline vajadus eristada väljendatud ideid ja teostuseid, kuna vastasel juhul hakkab autoriõigus pärssima ideede vaba levikut.

Arvutiprogrammide valdkonnas on Hiina kohus liikunud rohkem Ameerika Ühendriikide jälgedes. Näiteks kohtuasjas *Wan Juan v. Changsha Flagship Real Estate Consulting*¹⁵¹ oli küsimuse all arvutiprogramm, mille kostja oli loonud ning mis aitas hinnata kinnisvara hindu. Selle arvutiprogrammi loomise raames oli kostja võtnud valemide hageja arvutiprogrammist. Kohus leidis, et hageja arvutiprogrammist võetud valemid olid autoriõigusega mittekaitstavaid ning lisas, et kostja oli valemide täiendanud oma originaalse panusega. Seetõttu otsustas kohus, et kostja arvutiprogramm ei riku hageja autoriõiguseid. Oma põhjenduses selgitas kohus, et autoriõiguse kaitse ei ulatu kontesptsioonide ja ideedeni ning et hagejal ei ole õigus keelata teistel kasutada enda programmi aluseks olevat ideed.

Sarnaselt Ameerika Ühendriikidega on Hiina kohtud arvutiprogrammide valdkonnas hoidunud töömahu argumentide arvestamisest. Kohtuasjas *Beijing Jiu Qi Software Limited Stock Co vs Shanghai Tian Chen Computer Software Co*¹⁵² argumenteeris hageja, et tema poolt loodud arvutiprogramm peaks saama autoriõigusliku kaitse, sest ta kulutas suurel hulgal resursse, et välja töötada arvutiprogrammi aluseks olevaid algorütme. Kohus leidis, et kuna hageja arvutiprogramm ei sisaldanud endas piisaval määral autori originaalset väljendust, siis ei saa arvutiprogramm autoriõigusliku kaitset.

Ameerika Ühendriikide välisvaatleja S. McIntyre on tõdenud, et siseriiklike juhtiste puudumisel ning vastandliku kohtupraktika taustal on Hiina kohtud üha enam ja enam asunud rakendama lääne riikide, ennekõike Ameerika Ühendriikide vastavat kohtupraktikat. Samas tõdeb ta, et eksisteerib reaalne võimalus, et kultuurilistest ja traditsioonilistest põhjustest tulenevalt hakkavad Hiina kohtud ka tulevikus idee–väljenduse vastandamist rakendama palju konservatiivsemalt kui lääne riigid.¹⁵³

Sarnaselt Hiina Rahvavabariigiga ei sätesta ka India Vabariigi autoriõiguse seadus idee–väljenduse vastandamise regulatsioone. Samas on India autoriõiguse seadus Hiina omast

¹⁵¹ *Wan Juan v Changsha Flagship Real Estate Consulting Ltd. Changsha Interm. People's Ct., Dec 7, 2005.*

¹⁵² *Beijing Jiu Qi Software Limited Stock Co vs Shanghai Tian Chen Computer Software Co. Shanghai 2d Interm. People's Ct., Jan 25, 2005.*

¹⁵³ S. McIntyre, lk 97–98.

põhjalikumalt sätestanud autoriõiguse kaitse ulatuse ja aluspõhimõtted¹⁵⁴. Selgesõnalise idee–väljenduse vastandamise sätte puudumisest hoolimata pole India kohtud ega õigusteadlased eitanud selle põhimõtte olemasolu India õiguses.

Kohtuasjas *R.G. Anand v Deluxe Films*¹⁵⁵ jõudis küsimus idee–väljenduse vastandamise kohta esimest korda India ülemkohtu ette. Antud asjas väitis hageja kes oli poole kohaga näitekirjanik, et kostja kes oli filmilooja, kopeeris filmi jaoks olulise osa hageja etendusest. Kostja väitis, et nii etendus kui film on sarnased selle pärast, et nad kasutasid sarnaseid teematikaid ja motive, mitte selle pärast, et üks oleks teist kopeerinud.

Kohus, tuginedes idee–väljenduse vastandamisele, tegi lahendi kostja kasuks. Oma põhjendustes selgitas kohus, et autoriõigusega ei ole võimalik kaitsta ideid, teematikat, süžeed ega ajaloolisi ning legendaarseid fakte. Kohus lisas, et autoriõigusega on võimalik kaitsta üksnes vormi ning moodust, kuidas selliseid ideid väljendatud on.

Täiendavalt selgitas kohus, et olukorras, kus isikud ammutavad inspiratsiooni samast lähteallikast, on tõenäoline, et nende tööd on sarnased. Erinevuse tuvastamisel peab kohus hindama kas sarnasused kujutavad endas märkimisväärset osa isikute tööst. Kui ühe isiku töö on otsene teise isiku töö imitatsioon, siis isegi juhul kui imitatsiooni on lisatud väikeseid variatsioone, on tegemist autoriõiguse rikkumisega.¹⁵⁶

Märkimisväärse sarnasuse osas märkis kohus, et kindlaim viis sarnasuse tuvastamiseks on hinnata, kas neutraalne kõrvaltvaataja, pärast mõlema tööga tutvumist leiaks, et üks töö on teise koopia. Samas märkis kohus, et olukorras kus lisaks sarnasustele ilmnevad ka olulised erinevused tuleb hinnata kas sarnasused on juhuslikud või tekkinud kopeerimise tulemusel. Kohus viitab, et erinevuste ilmnemisel tuleks asuda seisukohale, et autoriõiguse rikkumist pigem ei ole toimunud. Seda kinnitab kohus öeldes, et autoriõiguse rikkumise tuvastamiseks peavad kohtul olema konkreetsed ja selged tõendid kopeerimisest ning et antud tõenditeks võivad sobida ka erinevad autoriõiguse rikkumise tuvastamiseks loodud testid.¹⁵⁷ Antud selgitusest ei tule välja, mis suhe on neutraalse kõrvaltvaataja hinnangul ning selgetel tõenditel. Kas neutraalse kõrvaltvaataja tundmus, et üks töö on teise koopia, kujutab endas konkreetset ja selget tõendit, millele saab otsus tugineda või on neutraalse kõrvaltvaataja tundmus üksnes indikatsioon, et kopeerimine võib olla toimunud. Arvutiprogrammide puhul on tõenäoline, et neutraalse kõrvaltvaataja tundmus ei pruugi olla sobivaim vahend hindamiseks

¹⁵⁴ Vt Indian Copyright Act, 1957 läbivalt, kuid ennekõike punkte 13–14, 44, 51.

¹⁵⁵ RG Anand v. Delux Films AIR 1978 SC 1613.

¹⁵⁶ *Ibid.*

¹⁵⁷ *Ibid.*

kahe arvutiprogrammi sarnasust. Sellele asjaolule on tähelepanu juhtinud ka India õigusteadlased, kes on pakkunud välja, et juhul kui töö iseloom on tehniline ning keskmiselt mõistlikult isikult ei saa eeldada otsuse langetamiseks piisavat vilumust antud valdkonnas, siis peaksid seda tegema eriala spetsialistid¹⁵⁸. Kuivõrd kolmanda isiku arvamus hinnangu vajalikkust jaatavad nii kohtud kui analüüsivad õigusteadlased, siis on tõenäoline, et nimetatud arvamus on käsitletav eraldiseisva tõendina.

Märkimisväärselt on India kohtud asunud seisukohale, et idee–väljenduse vastandamise puhul on väljenduse kaitsmine olulisem prioriteet kui idee kaitsmine. Kohtuasjas *Barbara Taylor Bradford v Sahara Media Entertainment Ltd*¹⁵⁹ tõdes kohus, et idee–väljenduse vastandamine kujutab endas kahte vastandlikku ideaali, mille vahel peab kohus tasakaalu leidma. Kohus märkis, et kohtu esmane ülesanne on veenduda, et seadus kaitseks töö originaalsust ning võimaldaks autoril nautida oma töö vilju nõnda, et seda ei saaks vähendada vargad. Alles seejärel on idee–väljenduse vastandamise eesmärk tagada, et väljenduse kaitse ei muutuks sedavõrd ulatuslikuks, et hakkaks pärssima ühiskonna tulevast loovust. Märkimisväärselt on India Vabariik teadaolevalt ainukene riik, kelle kohtud on idee väljenduse vastandamise osas prioritseerinud üht kaitset teise ees. Selline eelistamine pole oma olemuselt vale, kuivõrd idee ja väljenduse vaheline piir ongi suuresti ühiskondlike prioriteetide poolt kujundatav. Samas on oluline tähele panna, et idee väljenduse vastandamise lähtepositsioon peaks olema teoses oleva idee ja väljenduse tuvastamine. India kohtu poolt antud korralduse järgi talitamine nõuab, et sarnast asja menetlev kohus tuvastaks esmalt piiri, kus autorid on minimaalsel määral varaste eest kaitstud, defineeriks kõik elemendid kuni sinnamaani võimaluse korral teostuseks ning hakkaks alles seejärel tuvastama piiri idee ja teostuse vahel. Selline rakendamine hägustab idee ja väljenduse vahelist piiri, kuna autori minimaalse kaitse raamesse võivad sattuda mitmed autoriõiguslikult mittekaitstavad ideed, samuti saadab see signaali, et kohtud kohaldavad idee väljenduse vastandamist arbitraarselt tööriistana teiste põhimõtete rakendamiseks.

Võimalik, et sellele ideoloogiale tuginedes tegi India kohus otsuse asjas *Anil Gupta v Kunal Dasgupta*¹⁶⁰ kus tõdes, et autoriõigus ei kaitse ideid kui selliseid, kuid olukorras kus vaidluse all olev idee on unikaalne ja uuenduslik, võib idee saada kõigest hoolimata autoriõigusliku kaitse. Selline otsus rakendatuna arvutiprogrammide valdkonnas on potentsiaalselt ohtlik, sest arvutiprogrammi loojad sageli püüdlevald uuenduslikkuse ja innovatsiooni poole. Mistõttu

¹⁵⁸ A. Krishnan. Testing for Copyright Protection and Infringement in Non-Literal Elements of Computer Programs. National Law School of India University, Nagarbhari 2004, lk 17.

¹⁵⁹ Barbara Taylor Bradford v Sahara Media Entertainment Ltd CHN 448, 2004.

¹⁶⁰ Anil Gupta v Kunal Dasgupta DLT 257, 2002.

mõnele uuenduslikule ideele ja teostusele autoriõigusliku kaitse andmine võib oluliselt pärssida teiste analoogsete ideede turule tulekut või originaalse idee edasiarendamist. Samas pole selle kohtuasja põhjal India ülemkohtus arvutiprogramme puudutavaid lahendeid tehtud ning pole võimatu, et vähemalt selles valdkonnas võetakse antud kohtuasjas tehtud lahendit teatava reservatsiooniga. Ka India õigusteadlased on jaatanud seisukohta, et arvutiprogrammide valdkonnas tuleks idee–väljenduse vastandamist rakendada teisiti võrreldes teiste teose liikidega¹⁶¹.

India ülemkohtusse pole töö kirjutamise seisuga jõudnud ühtegi kohtuasja, kus kohus peaks arvutiprogrammide valdkonnas lahendama idee–väljenduse vastandamisest tulenevaid probleeme. Sellest hoolimata on India õigusteadlased põhjalikult analüüsinud, mis põhimõtteid kohus arvutiprogrammide puhul kasutama asub. India õigusteadlased on suuresti üksmeelel, et India kohus rakendab Ameerika Ühendriikide ja Ühendkuningriigi õigust tuginedes mõlema riigi kohtulahenditele¹⁶². Sellele viitab ka eelpool kirjeldatud kohtuasjas *R.G. Anand v Deluxe Films* tehtud lahend, kus kohus põhjendab oma otsust kasutades läbisegi Ameerika Ühendriikide ja Ühendkuningriigi kohtulahendeid.

Samas on oluline märkida, et seda tehes on India kohus eiranud mitmeid olulisi erinevusi Ameerika Ühendriikide ja Ühendkuningriigi idee–väljenduse vastandamise käsitluse osas. Ameerika Ühendriikide käsitluse kohaselt on idee absoluutselt igal juhul mittekaitstav. Nende kohtud on näinud palju vaeva loomaks teste, mille abil hinnata, kas element töö juures on idee või väljendus. Sellest tulenevalt on Ameerika Ühendriikide käsitluse kohaselt kõige olulisem tuvastada n.ö teoses olev idee ning kaitsta seda. Ühendkuningriigi kohtud on aga jaatanud seisukohta, et ka idee võib olla autoriõigusega kaitstav olukorras, kus idee on piisavalt detailne. Sellest tulenevalt on Ühendkuningriigi kohtud keskendunud rohkem autori teose analüüsile eesmärgiga tuvastada, kas autori konkreetse töö on idee ja teostus sedavõrd läbi põimunud, et ideed võiks pidada autoriõigusega kaitstavaks.

Selle erinevuse olulisust on illustreerinud India õigusteadlane A. Sankar kirjeldades olukorda, kus kaks isikut loovad arvutiprogrammi, mis on sarnased kuid mitte identsed, sisaldavad samu elemente ning täidavad samu eesmärke, kuid mõnevõrra erineval moel. Samas on selge, et kumbki isik pole oma arvutiprogrammi mingilgi moel kopeerinud teise pealt. Ühendkuningriigi mudeli järgi peaks India kohus hindama, kas esimene arvutiprogramm on piisavalt uuenduslik ja unikaalne, mis juhul võib kõne alla tulla, et kogu arvutiprogrammi

¹⁶¹ A. Krishnan, lk 17.

¹⁶² S. Jain. *The Principle of Idea-Expression Dichotomy: A Comparative Study of US, UK & Indian Jurisdictions*, Delhi 2012, lk 14.

kontseptsioon saab autoriõigusliku kaitse. Ameerika Ühendriikide mudeli järgi peaks India kohus järeldama, et mõlemad arvutiprogrammid põhinevad samal ideel ning järgivad samu funktsioone ning seetõttu kohtlema mõlemat arvutiprogrammi võrdselt.¹⁶³ Seega võimaldab Ühendkuningriigi ja Ameerika Ühendriigi õigus jõuda risti vastupidisele järeldusele, kus ühel juhul võib autoriõigusliku kaitse saada isik, kes oma arvutiprogrammi esimesena loob ning teisel juhul sellist võimalust ei eksisteeri.

Käesoleval hetkel pole võimalik öelda, kumma õigussüsteemi poole India oma idee–väljenduse vastandamise rakendamisega liigub. India õigusteadlane Y. Pai on kohtuasja R.G Arand lahendist järeldanud, et India kohus kaldub pigem Ameerika Ühendriikide käsitluse poole.¹⁶⁴ Samas näitab kohtuasjas *Anil Gupta v Kunal Dasgupta* tehtud lahend, et India kohtud rakendavad ka Ühendkuningriigi põhimõtteid. Suur osa õigusteadlaste argumentatsioonist selle kohta miks India liigub Ameerika Ühendriikide õiguse poole tuleneb asjaolust, et India kohtutes on laialdast tunnustust leidnud kohtuasjas *Computer Associates Inc v Altai Inc* Ameerika Ühendriikide kohtu poolt välja pakutud mitmeastmeline test¹⁶⁵. Olenemata sellest pole Altai testis midagi sellist, mis välistaks selle testi kasutamise Ühendkuningriikide õiguse kohaselt. Nimelt ei ole kvalitatiivset vahet, kas kohus kasutab Altai testi selleks, et leida piir idee ja teostuse vahel või selleks, et tuvastada kui ulatuslikult on idee ja teostus omavahel läbi põimunud. Märkmisväärselt on ka Ühendkuningriigi kohus ise kasutanud Altai testi. Seetõttu ei saa ainuüksi Ameerika Ühendriikidest päris Altai testi põhjal järeldada Ameerika Ühendriikide õiguse eelistamist. Seda eriti olukorras, kus India kohtud pole selgelt mõistnud nende kahe õigussüsteemi erinevust.

Hiina Rahvavabariigi ja India Vabariigi oluline ühisosa on asjaolu, et mõlemad riigid otsivad idee–väljenduse vastandamise rakendamisel juhiseid Ameerika Ühendriikidelt ja Ühendkuningriigilt. Õigusteadlaste arvamusi ja kohtulahendeid analüüsides nähtub, et Hiina Rahvavabariik on oma fookuse suunanud Ameerika Ühendriikide poole, samal ajal kui India Vabariik ei ole veel selgusele jõudnud, kas lähtuda endale ajalooliselt lähedasemast Ühendkuningriigist või Ameerika Ühendriikidest. Mõlemat riiki analüüsides nähtub, et idee–väljenduse vastandamise ülevõtmine on Hiinas osutunud palju probleemsemaks kui Indias. See võib osalt olla tingitud asjaolust, et Hiina jaoks on idee–väljenduse vastandamine võõrast kultuuriruumist pärit võõras kontseptsioon samal ajal kui India õigusteadlased on viimased

¹⁶³ A. Sankar. The Idea – Expression Dichotomy: Indianizing an International Debate. *Journal of International Commercial Law and Technology*, vol 3/2, 2008, lk 136.

¹⁶⁴ Y.A. Pai. Copyright Protection for Computer Programs: Walking of One Leg? *The Indian Law Institute* 2006, lk 385.

¹⁶⁵ Antud testi analüüsitakse lähemalt peatükis 2.3.2.

sajandid omanud lähedast kokkupuudet Ühendkuningriigi õigusega, mistõttu paljud selle riigi kontseptsioonid võivad India õigusteadlaste jaoks olla kergemini mõistetavad. Samas erinevalt Hiinast pole India olnud senini vaja idee–väljenduse vastandamist tõsiselt rakendada, mistõttu pole võimatu, et Hiinale omased probleemid veel tõusetuvad. Tähelepanuväärselt pole kumbki riik tõsiselt kaalunud idee–väljenduse vastandamisest loobumist. Oma rolli selles etendavad kindlasti rahvusvahelised õigusaktid, millega mõlemad riigid liitunud on, kuid samuti tähendab see, et idee–väljenduse vastandamine on hoolimata oma probleemidest leidnud tunnustust nii Hiinas kui Indias.

2.3. Idee eristamine teostusest

Idee–teostuse vastandamine annab üksnes üldsõnalise suunise idee eristamiseks teostusest. Praktikas ei ole idee–teostuse vastandamisest üksinda vaidluste lahendamisel erilist kasu.¹⁶⁶ Sellel põhjusel on kohtupraktika välja töötanud ja kujundanud erinevaid teste ja põhimõtteid veendumaks, kas teose element kujutab endast autoriõiguslikult mittekaitstavat ideed või autoriõiguslikult kaitstavat vormi.

Kuna idee–teostuse vastandamine on autoriõiguses eksisteerinud juba kaua ning seda on kasutatud paljude erinevate teoseliikide puhul, siis on läbi aja tekkinud ka hulgaliselt erinevaid teste idee eristamiseks teostusest. Antud peatükis vaadeldakse üksnes teste, mida kohtud on kasutanud arvutiprogrammide peal ja mis on olulised ka tänapäeval. See tähendab, et alljärgnevalt ei analüüsita teste, mida on küll arvutiprogrammide peal kasutatud, kuid millest hilisem õiguspraktika on üheselt loobunud. Samuti ei analüüsita teste, mida on edukalt kasutatud idee ja teostuse eristamiseks muude teoseliikide puhul, kuid mitte arvutiprogrammide raames.

Arvestades asjaolu, et arvutiprogrammidest on kerge teha koopiaid, on mitmed õigusteadlased tõstatanud küsimuse, kas kohus peab allpool kirjeldatud testide rakendamisel kasutama arvutiprogrammide originaale või sobivad ka arvutiprogrammide täpsed koopiad. Selles osas on vähemalt Ameerika Ühendriikide kohtud asunud seisukohale, et antud olukorras on eelistatud arvutiprogrammi originaal, kuid viimase puudumisel ei takista ühegi testi läbiviimist ka autentne koopia.¹⁶⁷ Tegemist on mõistliku seisukohaga, sest arvutiprogrammide

¹⁶⁶ Copyright Protection for Mass-Produced, Commercial Products: A Review of the Developments Following *Mazer v. Stein*. The University of Chicago Law Review 1971, lk 803.

¹⁶⁷ *United States v. Shabazz*, 724 F.2d 1536, 1539 (11th Cir. 1984).

puhul pole sageli võimalik kasutada arvutiprogrammi originaali, sest seda on hiljem muudetud või on see kaduma läinud. Pole alust arvata, et autentse koopia kasutamine raskendaks kuidagi otsuse tegemist või suunaks kohtu ekslikule järeldusele.

2.3.1. *Scenes a faire*

Scenes a faire (eesti keeles *stseenid, mis peavad olema tehtud*) mittekaitstavuse põhimõte pärineb Prantsusmaa õigusruumist. Antud põhimõte on algselt sõnastatud kirjandus- ja filmiteoste valdkonnas, kuid see on osutunud sobivaks ka arvutiprogrammide valdkonnas. *Scenes a faire* põhimõte sätestab, et autoriõigusliku kaitset ei saa väljendused, mis on antud temaatika raames tavalised või vajalikud.¹⁶⁸ Näiteks on Ameerika Ühendriikide Ülekohus kohtuasjas *Williams v. Crichton* leidnud, et film, mille tegevus toimub Ameerika Ühendriikide getos vajab elemente nagu alkoholism, prostituudid, närilised ja katkised autod, selleks, et olla realistlik ning seetõttu ei saa sellised elemendid kuuluda autoriõigusliku kaitse alla.¹⁶⁹ Seetõttu kui kaks filmi on sisuliselt äärmiselt sarnased ning sisaldavad samu motiive, ei pruugi tegemist olla autoriõiguse rikkumisega kui motiivid ja sarnasused on tingitud teosele omasest või vajalikest elementidest.

Arvutiprogrammide kontekstis tähendab *scenes a faire* ennekõike, et autoriõigusliku kaitset ei saa need arvutiprogrammi elemendid, mis kujunevad täielikult või väga suures osas praktilistest vajadustest, nagu tarkvaralised või riistvaralised piirangud, mehhaanilised või ühilduvusest tulenevad vajadused ja arvutitootja disainipiirangud. Sisuliselt tähendab see, et arvutiprogrammi looja on välistest mõjutustest sunnitud tegema teatud valikuid ning seetõttu kahaneb autori võimalus teha originaalseid ja unikaalseid otsuseid. Ekstreemsel juhul tähendab see, et ühte kindlat ideed on arvutiprogrammis võimalik ainult ühte moodi väljendada, kuid *scenes a faire* kohaldub ka juhul kui võimalusi idee väljendamiseks on rohkem kui üks, kuid valikud on sellest hoolimata piiratud.

Samuti ei saa kaitset lahendused, mis on antud valdkonna käibepraktikas tavalised.¹⁷⁰ See tähendab, et teos ei saa teos autoriõigusliku kaitset, kui idee väljendamiseks on olemas enam kui üks võimalus, kuid autor on valinud võimaluse, mida samas valdkonnas kasutavad piisavalt paljud autorid, et see lahendus on muutunud tavapäraseks.

¹⁶⁸ Gates Rubber Co. v. Bando Chemical Industries, 167 F.R.D. 90 (D.C. Col. 1996).

¹⁶⁹ Williams v. Crichton, 84 F.3d 581 (2d Cir. 1996).

¹⁷⁰ Lexmark International, Inc. v. Static Control Components, Inc, 387 F.3d 522 (S. Ct. 2014).

See põhimõte on sõnastatud ka Euroopa Liidu direktiivis, mis sätestab, et arvutiprogrammi kõigi elementide, sealhulgas liideste aluseks olevad ideed ja põhimõtted ei ole kaitstud autoriõigusega. Selle põhimõtte vajadust on Euroopa Kohus põhjendanud kohtuasjas *SAS Institute Inc. v World Programming Ltd*, kus asus seisukohale, et arvutiprogrammi aluseks oleva idee või funktsionaalsuse kaitsmine tähendaks, et autoriõigusega oleks võimalik monopoliseerida ideid ning seeläbi kahjustada tehnoloogilist arengut.¹⁷¹ Ameerika Ühendriigid tunnevad sisuliselt sama printsiipi ühilduvuse doktriini nime all (ingl.k *merger doctrine*¹⁷²), mis sätestab, et teatud juhtudel võib idee ja teostus olla sedavõrd läbi põimunud, et autoriõigusliku kaitset ei ole võimalik anda. Ühilduvuse doktriini nime all on Ameerika Ühendriikide kohtud kasutanud *scenes a faire*'i põhimõtteid mitmetes kohtuasjades, nagu *Tetris Holding, LLC v Xio Interactive Inc* jt.

Arvutiprogrammidele omane eripäras seisneb selles, et arvutiprogrammid arenevad õigusega võrreldes erakordselt kiiresti. Seoses sellega on praktikas kritiseeritud paljusid kohtuotsuseid, mis ei võta arvesse tehnika kiiret arengut. Kohtuasjas *Apple Computer Inc v Microsoft Co* pidi kohus langetama otsuse, kas Apple'i arvutite graafiline kasutajaliides kujutas endast valdkonna käibepraktikat või mitte. Antud kohtuasjas leidis kohus, et Apple'i arvutite graafiline liides ei ole autoriõigusega kaitstav, sest tollel hetkel omasid Apple'i graafilise liidesega samalaadset liidet ka 25 teise tootja arvutid. Selles kohtuasjas jättis kohus tähelepanuta asjaolu, et 25-st teise tootja kasutajaliidest 23 loodi pärast seda kui Apple enda kasutajaliidese tegi. See tähendab pärast seda kui Apple'i kohtuasi algas.¹⁷³ Seega teose loomise hetkel kasutasid sarnast kasutajaliidest vaid kaks arvutitootjat, mistõttu sellel hetkel polnud kasutajaliidese näol kindlasti tegemist valdkonnas levinud käibepraktikaga.

Samuti on arvutiprogrammide valdkonnas osutunud probleemseks küsimus, kas *scenes a faire* mittekaitstavuse põhimõtte kohaldamisel lähtuda originaalse teose või väidetava koopia loomise hetkest. Ülalkirjeldatud kohtuasi *Apple Computer Inc v Microsoft Co* võttis lähtepositsiooniks väidetava koopia loomise hetke. Ehk siis analüüsis, kas kopeeritud materjal oli väidetava koopia loomise hetkel käibepraktikas piisavalt levinud. Samas on mitmed õigusteadlased eesotsas K-S. Schwartziga juhtinud tähelepanu asjaolule, et *scenes a faire*'i mittekaitstavuse põhimõtte rakendamisel peaks kohus keskenduma originaalse teose loomise

¹⁷¹ C-406/10, p 39.

¹⁷² Ameerika Ühendriikide õigusteadlased põhistavad ühilduvuse doktriini kasutamist sellega, et teatud teoste vormides on idee ja teostus sedavõrd ühildunud, et ideed ei saa enam teostusest eraldada.

¹⁷³ *Apple Computer, Inc. v. Microsoft Corp*, 35 F.3d 1435 (9th Cir. 1994).

hetke analüüsimisele¹⁷⁴. Sellist seisukohta saab põhjendada asjaoluga, et autoriõiguse üheks põhimõtteks on kaitsta autori originaalset loomingut. Juhul kui originaali loomise seisuga oli autori looming originaalne, st käibes puudusid teised analoogsed lahendused, siis sellest tulenevalt saab öelda, et autor on loonud originaalse töö ning seda tuleks ka autoriõigusega kaitsta. Vastupidine seisukoht võimaldaks pahatahtlikul koopia loojal neutraliseerida originaalse teose looja autoriõiguslik kaitse paisates turule mitmeid koopiaid võimendades sellega asjaolu, et lahendus on vahepeal muutunud käibes tavaliseks. Vajadust kohaldada *scenes a faire*'i mittekaitstavuse põhimõtet originaalse teose looja seisukohast on rõhutanud ka Ameerika Ühendriikide kohus asjas *Compaq Computer Corporation v. Procom Technology, Inc*, kus tõdes, et *scenes a faire*'i üle otsustamisel ei ole oluline mitte see, kas koopia loojal oli võimalik teha originaalseid valikuid, vaid kas originaali loojal oli see valik.¹⁷⁵ Selline põhjendus on kummaline, sest objektiivselt on selge, et kui autoril oli teose loomise hetkel võimalik valida mitme erineva lahenduse vahel, siis olemuslikult on see võimalus ka koopia loojal. Pole selge, mis juhul saaks kõne alla tulla olukord, kus originaali loojal oli hulgaliselt erinevaid võimalusi ühe idee väljendamiseks, kuid aja möödudes vähenesid need võimalused sedavõrd, et koopia loojal oli kõigest piiratud hulk valikuid.

2.3.2. Abstraktsiooni, filtreerimise ja võrdlemise test

Abstraktsiooni, filtreerimise ja võrdlemise test (ingl.k *abstraction-filtration-comparison test*) on meetod tuvastamaks, kas arvutiprogrammi elemente on kopeeritud olukorras, kus pole võimalik tuvastada rida-realt kopeerimist. Abstraktsioonitesti sõnastas kõige pealt Ameerika Ühendriikide kohus kohtuasjas *Computer Ass v Altai*, ning selle võttis Suurbritannia üle kohtuasjas *Richardson v Flanders*. India Vabariigi kohus asjas *Anil Gupta v Kunal Dasgupta*. Hiina Rahvavabariik seda otseselt kasutanud ei ole, kuid arvestades, et Hiina õigusteadlased tuginevad idee-väljenduse vastandamise küsimuses suuresti Ameerika Ühendriikide näitele, siis on tõenäoline, et antud test jõuab peagi ka Hiina kohtute repertuaari.

¹⁷⁴ K-S. Schwartz, S-A. Baim jt. Software and scenes a faire: A modest proposal for application of the doctrine in computer software cases. – Copyright World Issue 190/May 2009, lk 11.

¹⁷⁵ *Compaq Computer Corporation v. Procom Technology, Inc*. 908 F.Supp 1409, 1418 n.8 (S.D Tex. 1995).

Antud test sisaldab endas kolme etappi – arvutiprogrammi elementide abstraherimist, nende elementide seast mittekaitstavate elementide eemaldamist ning saadud tulemuste võrdlemist kahe arvutiprogrammi vahel.¹⁷⁶

Abstraktsiooni eesmärk on tuvastada millised arvutiprogrammi elemendid moodustavad arvutiprogrammi aluseks oleva idee ning millised on autoriõigusega väljendusena kaitstud. Arvutiprogrammide puhul on kõige madalamaks abstraktsiooniastmeks konkreetne kood ning kõige kõrgemaks abstraktsiooniastmeks arvutiprogrammi funktsioon selle kõige laiemas tähenduses. Konkreetne kood on enamikel juhtudel autoriõigusega kaitstud samal ajal kui kõrgeimasse abstraktsiooniastmesse kuuluv arvutiprogrammi funktsioon selle kõige laiemas mõttes on käsitletav mittekaitstava ideena. Abstraktsiooni faasis liigub hindaja madalamast astmest üha kõrgemale üritades ära määrata, mis hetkel lõpeb arvutiprogrammi kaitstav vorm ning algab mittekaitstav idee. Kohtuasjas *Computer Associates Int Inc v Altai* pakkus kohus välja, et abstraktsiooni käigus võiks kohus erinevate abstraktsiooniastmetena käsitleda esmalt üksikuid käsklusi, seejärel käskluste kogumitest moodustunud mooduleid eristades sealjuures kõrgeastmelisi mooduleid madalaastmelistest moodulitest ning viimaks arvutiprogrammi „ülimat funktsiooni“. ¹⁷⁷ Kohtuasjas *Gates Rubber Co. v. Bando Chem Indus* täpsustas kohus arvutiprogrammi hindamise kriteeriume tuvastades, et arvutiprogrammi saab jagada minimaalselt kuueks erinevaks abstraktsiooniastmeks¹⁷⁸:

- (i) arvutiprogrammi peamine funktsioon, ehk teisisõnu arvutiprogrammi üldine kirjeldus ning selle tööeesmärk;
- (ii) arvutiprogrammi struktuur selles tähenduses, et kuidas programmi erinevad funktsioonid töötavad ning omavahel suhtlevad;
- (iii) moodulid, mis koosnevad operatsioonidest, mis tuvastavad konkreetseid töötulemusi või toiminguid, mida programm teha suudab ning andmetüüpidest, mis defineerivad masinat, mille peal arvutiprogramm töötab;
- (iv) algoritmid, mis koosnevad spetsiifilistest käskluse ridadest, mis aitavad kindlat töötulemust saavutada ja andmestruktuurid;¹⁷⁹
- (v) lähtekood, ehk konkreetsete käsklused kirjutatud konkreetsetes programmkeeles
- (vi) objektikood, ehk konkreetne arvuti poolt tõlgitud lähtekood.

¹⁷⁶ J.O. Newman. New Lyrics for And Old Melody: The idea/expression Dichotomy In the Computer Age. *sine loco* 1999, lk 243.

¹⁷⁷ *Computer Associates International, Inc. v. Altai Inc*, 982 F.2d 693 (2d Cir. 1992).

¹⁷⁸ *Gates Rubber Co. v. Bando Chem Indus, Ltd.*, 9 F.3d 823, 833, 841 (D.C. Col. 1996).

¹⁷⁹ Andmestruktuurid omakorda jagunevad viieks: (i) tähed ja käsud (ii) väärtused (iii) muutujad (iv) sama andmetüübi kogumid (v) erineva andmetüübi kogumid, and (vi) ühendused erinevate andmetüüpide vahel (vi) ühendused andmetüüpide vahel, mis talletavad andmetüübi väärtuseid.

Filtreerimise käigus eemaldatakse arvutiprogrammi elemendid, mis pole autoriõigusega kaitstavad, kusjuures mittekaitstavad elemendid eemaldatakse igast abstraktsioonitasemest eraldi. Eemaldamisele kuuluvad ennekõike arvutiprogrammi osad, mis ei ole kaitstavad eelmises alapeatükis selgitatud *scenes a faire* põhimõtte aluse ning samuti ka arvutiprogrammi osad, mis kuuluvad peatükis vabasse kasutusse.¹⁸⁰

Võrdlemise käigus kõrvutatakse abstraktsiooni teel saadud tulemused, millest on eemaldatud filtreerimise käigus autoriõiguslikult mittekaitstavad teose osad ning neid elemente võrreldakse teise arvutiprogrammi abstraktsiooni-filtreerimise läbinud elementidega. Kohtumenetluse käigus võrreldakse sedasi hageja ja kostja arvutiprogramme. Selles osas analüüsib kohus kas ja mis ulatuses kaks arvutiprogrammi teineteisele sarnanevad hinnates neid arvutiprogrammi kui terviku kontekstis.¹⁸¹

Ehkki abstraktsiooni, filtreerimise ja võrdlemise test on tugevalt Ameerika Ühendriikide juurtega ning ennekõike on seda kohaldanud Ameerika Ühendriikide kohus, siis on see meetod leidnud kasutust ka Euroopa Liidu liikmeriikides nagu näiteks Ühendkuningriik ja Prantsusmaa.¹⁸² Samas tuleb märkida, et antud test kujutab endas üksnes kondikava ning ei suuda anda kohtule piisavaid juhiseid selle osas, mida testi raames välja filtreerida, mida võrrelda ning kuidas. Sellest tulenevalt on seda testi ka ohtralt kritiseeritud. Õigusteadlane D. Bainbridge on välja toonud, et seda testi on niivõrd keeruline rakendada, et isegi selle välja pakkunud kohtunik ei osanud täpselt määrata, kus jookseb piir idee ja teostuse vahel.¹⁸³ Eriti kriitiline on Bainbridge abstraktsiooni etapi suhtes väites, et on ekslik eeldada, et arvutiprogrammi saab jagada mõtteliselt eraldiseisvateks juppideks ning seejärel neid juppe pädevalt hinnata.¹⁸⁴ Tasub märkida, et D. Bainbridge on oma hinnangus kohati liiga kriitiline. Ehkki tal võib olla õigus, et sageli on keeruline arvutiprogrammi jagada eraldiseisvateks osadeks ning neid osasid siis iseseisvalt hinnata, kuid vähemalt see test kujutab endas juhust idee ja teostuse eristamiseks, mis ühetaolise osade eristamisega abstraktsiooni etapis võib olla äärmiselt kasulik ka juhul kui eristamine ise on meelevaldne. Sellel kujul, nagu testi tavapäraselt esitatakse, on testil mitmeid puudujääke, kuna see annab liiga üldiseid juhiseid abstraherimise ning filtreerimise osas. Samas on tegemist süsteemiga, mis piisava sisustamise korral IT-valdkonna spetsialistide poolt võiks olla kohtute jaoks kasulik vahend

¹⁸⁰ *Gates Rubber Co. v. Bando Chem.*

¹⁸¹ *Ibid.*

¹⁸² M. Lemley. *Intellectual Property in the New Technological Age*. Wolter Kluwer 2006, lk 54.

¹⁸³ D. I. Bainsbridge. *Software Copyright law*, 4th edition. London 1997, lk 93.

¹⁸⁴ *Ibid.*, lk 95.

eristamaks arvutiprogrammi taga peituvat ideed selle teostusest. Eriti juhul kui seda testi ei kasutata eraldiseisvalt, vaid kogumis teiste argumentide ja tõenditega.

Seda testi on kohaldanud ka Ühendkuningriigi kohtud, kuid teatavate märkimisväärsede erinevustega. Kohtuasjas *Richardson v Flanders*, asus kohus seisukohale, et abstraktsiooni, filtreerimise ja võrdlemise test sobib Ühendkuningriigi õigusesse, kuid testi rakendamisel otsustas kohus loobuda abstraktsiooni osast. Selle asemel, et jagada arvutiprogrammi erinevateks abstraktsiooniastmeteks hindas kohus esmalt, kas arvutiprogramm tervikuna on kaitstav. Seejärel rakendas ta filtreerimist sarnaselt Ameerika Ühendriikide kohtule ning viimases etapis hindas kohus, kas need osad, mis on kahe töö vahel sarnased, moodustavad olulise osa kummastki tööst. Kohus andis ka juhised oluliste sarnasuste hindamiseks. Kohus leidis, et olulise sarnasuse tuvastamine on jaotatav nelja etappi:

- (i) sarnasused, mille on tinginud hageja tööst olulise osa otsene kopeerimine;
- (ii) sarnasused, mille oli tinginud hageja töö kopeerimine, kuid mis iseseisvalt ei moodusta olulist osa hageja teosest;
- (iii) sarnasused, mis võisid olla tingitud kopeerimisest, kuid milles ei olnud selgust, kuid mis isegi kopeerimise korral ei moodusta olulist osa hageja teosest;
- (iv) sarnasused, mis ei ole tingitud kopeerimisest.

Sellises lähenemises tugines Ühendkuningriigi kohus tugevalt eelnevalt kirjandusteoste valdkonnas tehtud kohtuotsusele *Ladbroke (Football) Ltd v William Hill (Football) Ltd*. Antud asjas tunnistas kostja, et oli kopeerinud teatud elemente hageja jalgpalli kupongidest, kuid argumenteeris, et kopeeritud osad ei olnud kaitstavad autoriõigusega. Sealjuures nõustus kostja, et hageja kupongidest teatud elemendid on autoriõigusega kaitstavad, kuid väitis, et neid osasid ta kopeerinud ei olnud. Antud asjas leidis kohus, et kuponge tuleb vaadelda kui ühe terviku teosena, mitte pisemate osadena. Antud asjas tuvastas kohus, et kuna hageja oli investeerinud palju aega ja vaeva kupongide väljatöötamisse, siis olid tema kupongid tervikuna autoriõigusega kaitstavad.¹⁸⁵

Sarnaselt Ameerika Ühendriikide testile on ka Ühendkuningriigi variatsioon saanud palju kriitikat. Ühendkuningriigi variatsiooni kõige valjum kriitik D. Bainbridge on asunud seisukohale, et kui Altai test nõrgendas oluliselt Ameerika Ühendriikide liiga ulatuslikku autori kaitset, siis Ühendkuningriigi variatsioon muutis selle teiselt poolt liiga ulatuslikuks.¹⁸⁶

¹⁸⁵ *Ladbroke (Football) Ltd v William Hill (Football) Ltd*. [1964] 1 All ER 465.

¹⁸⁶ D. I. Bainbridge. The look and feel of computer programs after *Richardson v. Flanders*. – Information & Communications Technology Law 10.05.2010.

Selle seisukohaga saab ka nõustuda, sest sisuliselt võimaldab Ühendkuningriigi autoriõiguslik kaitse endasse neelata ka arvutiprogrammi elemente, mis autoriõiguslikult kaitset ei tohiks saada. See võib kõne alla tulla näiteks juhul kui mittekaitstav element esineb töös, mis tervikuna on piisavalt originaalne, et saada autoriõiguslik kaitse.

2.3.3. Märkimisväärse sarnasuse test

Märkimisväärse sarnasuse test (ingl.k *substantial similarity*) arvutiprogrammide valdkonnas kujutab endas kohtu poolt tehtavat testi, kus analüüsitakse kahte arvutiprogrammi tervikuna, kaasaarvatud autoriõigusega mittekaitstavaid ideid ning analüüsitakse, kas keskmiselt mõistlik inimene järeldaks, et üks teos on teise koopia.¹⁸⁷

Märkimisväärse sarnasuse testi keskseks eesmärgiks on analüüsida teostevahelist sarnasust eesmärgiga tuvastada, kas kopeerimine faktiliselt on aset leidnud. Seega ei analüüsi kohus märkimisväärse sarnasuse testi raames seda kui suur osa teosest on isiku enda loodud ega ka seda, kas kopeerimine kujutab endas kummagi poole õiguste rikkumist.¹⁸⁸

Märkimisväärse sarnasuse test sõnastati kohtuasjas *Sid & Marty Krofft Television Productions, Inc. v. McDonald's*, kus kohus sõnastas, et märkimisväärse sarnasuse tuvastamiseks tuleb hinnata vaadeldavaid teoseid läbi kahe kriteeriumi, milleks on teose väline ja teose sisemine sarnasus.¹⁸⁹ Kohus on rõhutanud, et autoriõiguse rikkumise tuvastamiseks peab olema tõendatud, et üks teos kopeerib nii teise teose ideed kui ka teostust.¹⁹⁰ Samas on äärmiselt küsitav kuidas on võimalik kopeerida teose teostust nii, et selle kaudu ei kopeeritaks ka ideed.

Välise analüüsi raames määratletakse kindlad teosele omased kriteeriumid ning seejärel hinnatakse mõlema teose aluseks olevaid ideid nendest kriteeriumitest lähtuvalt. Kohus on rõhutanud, et välisesse vaatlusesse on soovitatav kaasata oma valdkonna eksperte.¹⁹¹ Alles pärast seda kui välise analüüsi raames on jõutud järeldusele, et mõlemad teosed tuginevad samadele ideedele, liigutakse edasi seesmisele analüüsile.¹⁹²

¹⁸⁷ Positive Black Talk Inc. v. Cash Money Records, Inc., 394 F.3d 357, 370 n.9 (5th Cir 2004).

¹⁸⁸ *Ibid.*

¹⁸⁹ Sid & Marty Krofft Television Prods., Inc. v. McDonald's Corp., 562 F.2d 1157 (2d Cir. 1977).

¹⁹⁰ Frybarger v. International Business Machines Corp., 812 F.2d 525, 2 U.S.P.Q.2d (9th Cir. 1987).

¹⁹¹ Sid & Marty v. McDonald's Corp.

¹⁹² *Ibid.*

Kohus on rõhutanud, et sisemise analüüsi raames antakse puhtalt subjektiivne hinnang sellele, kas kahe teose struktuur, kontseptsioon ja üldine tunnetus on piisavalt sarnased, et keskmiselt haritud inimene võiks seda tunda.¹⁹³ Kohus on rõhutanud, et selles faasis ekspertarvamust ei küsita.¹⁹⁴ Küll aga võib kohus sellise hinnangu andmisel tugineda tavalise isiku arvamusele. Arvutiprogrammide valdkonnas on kohtud asunud seisukohale, et keerulisemate arvutiprogrammide puhul peaks tavalise isiku hinnangu asendama n.ö „suunatud isiku“ arvamusega. See tähendab sellise isiku arvamusega, kellele konkreetne arvutiprogramm suunatud on. Oma põhjenduse selgitas kohus, et arvutiprogrammide valdkonnas on teatud isikute grupil selgelt rohkem kogemusi arvutiprogrammide hindamisega kui tavalisel isikul, mistõttu peaksid arvutiprogramme hindama nemad.¹⁹⁵

Märkimisväärse sarnasuse testi on agaralt rakendanud India kohtud, kes on üldiselt üle võtnud *Sid & Marty Krofft Television Productions, Inc. v. McDonald's*'i välja pakutud rakenduse, kuid kes on antud mudelit täiendanud kohtuasjas *R.G. Anand v. Deluxe Films*, kus kohus leidis, et arvutiprogrammide valdkonnas peaksid märkimisväärse sarnasuse testi läbi viima antud valdkonna spetsialistid¹⁹⁶. Sellest saab järeldada, et India kohtud on leidnud, et arvutiprogrammide hindamiseks ei pruugi olla sobivad ka n.ö suunatud isikud. Antud juhul tuleb pigem nõustuda India kui Ameerika Ühendriikide käsitlusega. Ehkki n.ö suunatud isikud, ehk arvutiprogrammide tavakasutaja on kahtlemata tavalisest inimesest pädevam kujundama arvutiprogrammide sarnasuse kohta arvamusi, siis tulenevalt arvutiprogrammide keerulisest loomusest ei pruugi ka tavakasutaja hinnang ja mulje olla piisav, et jõuda õigele järeldusele. Seda peamiselt arvutiprogrammide seotud väärarusaamadele, mida on käsitletud antud töö esimeses peatükis.

Pärast seda kui mõlema analüüsi järel on tuvastatud, et vaadeldavad teosed tuginevad nii samale ideele kui omavad ka sama teostust, asub kohus hindama, kas ja mis ulatuses on toime pandud autoriõiguse rikkumine. Nagu eespool seletatud, siis ei pruugi kellegi autoriõigust olla rikutud ka juhul kui kohus tuvastab antud testi raames kopeerimise. Seda juhul kui kopeeritud on näiteks vabas kasutuses olevat elementi või koodi, mis ei ole kaitstav *scenes a faire* või muu sarnase põhimõtte alusel.

Märkimisväärse sarnasuse testi on kritiseeritud sarnaste argumentidega, millega eelmises punktis analüüsitud abstraktsiooni, filtreerimise ja võrdlemise test testi. Nimelt on paljud

¹⁹³ *Ibid.*

¹⁹⁴ *Ibid.*

¹⁹⁵ *Dawson v. Hinshaw Music, Inc.*, 905 F.2d 731, 732–33 (4th Cir. 1990).

¹⁹⁶ A. Krishnan, lk 17.

õigusteadlased ja ka kohtunikud leidnud, et seda testi on arvutiprogrammide valdkonnas väga keeruline rakendada, sest selle kohta puuduvad kasulikud juhtnöörid. Eriti osas, mis puudutab välise analüüsi korras kriteeriumite loomist ning nende järjepidevat hindamist.¹⁹⁷

Samuti on autori hinnangul äärmiselt küsitav kohtupoolne seisukoht, et sisemise analüüsi osaks on keskmiselt mõistliku isiku arvamus. Kohus ise ei varja, et selline hinnang võib sõltuvalt olukorrast olla äärmiselt subjektiivne.¹⁹⁸ Arusaadavalt ongi idee eristamine teostusest subjektiivne ettevõtmine, mis sõltub suuresti hindaja arusaamadest, kuid antud test kujutab endast tõsist ohtu õiguse järjepidevale kohaldamisele. Sisuliselt selle testi raames on kohus vähemalt osaliselt loobunud ise õigusliku hinnangu andmisest eelistades seda teha kolmandate osapoolte arvamuse pinnalt. See tähendab, et otsuse tegemine sõltub isikutest, kes suure tõenäosusega ei ole kursis eelneva kohtupraktika või vastava valdkonna seadusandlusega. Sellest tulenevalt ei saa neilt ka oodata, et nende tehtud otsused oleksid järjepidevad teiste analoogsetes asjades tehtud otsustega. Veel enam pole vastuolude ilmnemise korral võimalik sellist otsust tagantjärele ka kriitiliselt hinnata, sest testi olemusest tulenevalt sünnib otsus juhuslikult valitud isikute sisekaemuse pinnalt.

Eelpool mainitud riskid on teatud ulatuses maandatud asjaoluga, et antud testi eesmärk pole tuvastada autoriõiguse rikkumist, vaid üksnes kopeerimise fakti, kuid kui kohtunikupoolne õiguslik otsus sünnib väärade faktihinnangu põhjal, siis võib sellega vääramaks osutuda ka kohtu otsus.

¹⁹⁷ Metcalf v. Bochco, 294 F.3d 1069, 1071 (9th Cir 2002).

¹⁹⁸ Jada Toys, Inc. v. Mattel, Inc., 518 F.3d 628, 636 n.6 (9th Cir. 2011).

KOKKUVÕTE

Käesoleva magistritöö raames tõstatati probleem, et idee ja väljenduse vastandamine ei ole arvutiprogrammide valdkonnas sobiv vahend tagamaks tasakaalu autori ja üldsuse huvide vahel. Antud probleemi kontekstis analüüsiti nelja erineva riigi idee ja väljenduse vastandamise praktikat. Kuivõrd mitmed õigusteadlased on idee ja väljenduse vastandamist kritiseerinud argumendiga, et see ei võta piisaval määral arvesse arvutiprogrammide eripärasid, siis antud töö raames kategoriseeriti riike selle põhjal, millal riik idee väljenduse vastandamise põhimõtet rakendama asus. Selline meetodika võimaldas analüüsida, kas riigid, kes võtsid idee ja väljenduse vastandamise põhimõtte üle samal ajal arvutiprogrammide kasutusele tulekuga, suutsid vältida probleeme, mis olid seoses idee ja väljenduse vastandamise põhimõttega kerkinud riikides, kus seda rakendati ammu enne arvutiprogrammide loomist.

Analüüsi tulemusel selgus, et idee väljenduse vastandamise ülevõtmine arvutiprogrammide käibesse tulekuga samal ajal ei võimaldanud analüüsitud riikidel märkimisväärselt vältida idee väljenduse vastandamise põhimõttega seonduvaid probleeme. Mõlemad riigid, kes asusid idee väljenduse vastandamise põhimõtet rakendama esmakordselt samal ajal arvutiprogrammide käibesse tulekuga, Hiina Rahvavabariik ja India Vabariik, ei ole loonud idee ja väljenduse vastandamise kontekstis eraldi arvutiprogrammidele suunatud idee väljenduse vastandamise regulatsiooni, vaid mõlemad on asunud kohaldama pika idee väljenduse vastandamise traditsiooniga riikide vastavasisulist õigust. Hiina Rahvavabariik on asunud kohaldama Ameerika Ühendriikide kohtulahendeid, samal ajal kui India Vabariik kohaldab Ameerika Ühendriikide ja Ühendkuningriigi kohtupraktikat läbisegi. Ühelt poolt võimaldab idee ja väljenduse vastandamise hilisem ülevõtmine Hiina Rahvavabariigil ja India Vabariigil tugineda Ameerika Ühendriikide ja Ühendkuningriigi kogemustele ning seeläbi vältida nende vigu, nagu näiteks Ameerika Ühendriikide kohtuotsuse *Whelan v. Jaslow* vaimus autori õiguste kaitse ülemäärast laiendamist. Kuid teiselt poolt tähendab Ameerika Ühendriikide ja Ühendkuningriigi käsitlemise ülevõtmine ka seda, et üle võetakse põhimõttelisemad idee väljenduse vastandamise probleemid.

Kõigi nelja riigi analüüsimisel tuli ilmsiks kaks idee väljenduse vastandamisega seonduvat põhimõtteliselt probleemi: esmalt probleemid, mis seonduvad idee väljenduse vastandamise

kohaldamisega ning teisalt probleemid, mis seonduvad idee ja väljenduse eristamisega teineteisest.

Esimese probleemiga seisab silmitsi peamiselt Ühendkuningriik ning Hiina Rahvavabariik ning see seisneb võimetuses idee väljenduse vastandamist rakendada. Idee väljenduse vastandamise põhimõte ilma ulatusliku sisustamiseta õigusteadlaste ja kohtunike poolt annab väga vähe kasulikke juhiseid selle kohaldamiseks. Kõige algsemal kujul sätestab idee ja väljenduse vastandamise põhimõte üksnes selle, et arvutiprogrammides olev „idee“ on autoriõiguslikult mittekaitstav ning „väljendus“ võib piisava originaalsuse korral saada autoriõigusliku kaitse. Olukorras, kus riigis puudub selgus selles, mis on idee või teostus, veel vähem selles, kuidas ühte teisest eristada, on idee ja väljenduse vastandamine erakordselt keeruline. Sedasi on Ühendkuningriigi kohtud suuresti loobunud idee ja väljenduse vastandamisest. Kohtuasjas *Ibcos v Barclays* langetas kohus autoriõigusliku küsimuse valdkonnas otsuse, jättes idee väljenduse eristamise peaaegu täielikult kõrvale. Kohtuasja *Navitaire v. EasyJet Airline* on õigusteadlaste poolt kritiseeritud seetõttu, et kohus kasutas idee väljenduse vastandamist üksnes oma otsuse *ex post* põhjendamiseks. Sellest tulenevalt on ka mitmed Ühendkuningriigi õigusteadlased, nagu näiteks J. Jacob, seadnud kahtluse alla, kas idee ja väljenduse vastandamise põhimõttel on Ühendkuningriigi õiguses kohta. Hiina Rahvavabariigis seisneb idee väljenduse vastandamise kohaldamise probleem peamiselt terminit „idee“ ja „väljendus“ defineerimises ning sisustamises. Sellest tulenevalt on Hiina kohtud kohaldanud idee väljenduse vastandamist korrapäratult ja vastuoluliselt. Hiina kohtute raskused idee väljenduse vastandamisega tulid eriti selgelt päevakorda kohtuasjas, mille keskmes restorani põhjal tehtud näidend.

Teise probleemiga seisavad silmitsi peamiselt Ameerika Ühendriigid ning vähemal määral India Vabariik. See seisneb raskustes arvutiprogrammide valdkonnas otsustada, kus lõpeb idee ja algab teostus. Arvutiprogrammid on oma ulatusliku tehnilisuse tõttu tavainimesele raskemini mõistetavad kui klassikalised teoseliigid, mistõttu on arvutiprogrammide valdkonnas keeruline otsustada, milline koodi osa kujutab endas ideed ning milline teostust. Ameerika Ühendriikide kohtud on idee ja väljenduse eristamise hõlbustamiseks töötanud välja mitmeid teste, kuid neid kõiki on ulatuslikult kritiseeritud argumentidega, et need ei anna kohtutele tegelikke juhiseid otsuste tegemisel. Sedasi on Ameerika Ühendriikide kohtud langetanud kaheldava väärtusega otsuseid, nagu näiteks *Tetris Holding v. Xio Interactive*, mida on kritiseeritud sellega, et kohus on ekslikult andnud autoriõigusliku kaitse teose elementidele, mis idee väljenduse vastandamise põhimõtte kohaselt kaitstavad pole. India Vabariigis väljenduvad selle probleemi alged ulatuslikes vaidlustes selle üle, kas India

kohtute otsus langetada idee väljenduse vastandamise osas otsuseid, tuginedes ekspertide hinnangutele, tagab autorite ja üldsuse adekvaatse kaitse.

Samas ei tähenda eeltoodu, et idee ja väljenduse vastandamine oleks olemuslikult arvutiprogrammide valdkonda sobimatu. Kohtud on arvutiprogrammide valdkonnas teinud idee ja väljenduse vastandamisele tuginedes mitmeid kohtulahendeid, mida on hiljem tavapärasest vähem kritiseeritud ning aeg-ajalt ka kiidetud idee ja väljenduse vastandamise abil sobiva tasakaalu leidmises. Üheks selliseks näiteks saab pidada Ameerika Ühendriikide kohtuotsust asjas *Computer Associates Inc v Altai Inc*.

Arvutiprogrammid on endiselt noored ning kuivõrd nad on oma olemuselt keerulised, siis ei saagi kohtunikelt ja õigusteadlastelt oodata nendega kiiret ja sujuvat kohanemist. Idee ja väljenduse vastandamise osas on palju kaasa aidanud erinevate testide ja põhimõtete loomine. Senimaani on kõiki teste õigustatult kritiseeritud liigse lakoonilisuse pärast, kuid tasub silmas pidada, et üha arenev infotehnoloogia teadussuund ning ühiskonna jätkuv kohanemine arvutiprogrammidega võimaldab neid teste aja jooksul üha enam sisustada. Näiteks *scenes a faire* mittekaitstavuse põhimõte on praeguseks piisaval määral sisustatud, et seda on suuremate probleemideta kohaldatud ka arvutiprogrammide valdkonnas. Erinevalt teistest antud töö raames analüüsitud idee ja väljenduse vastandamise vahenditest nagu märkimisväärse sarnasuse test ja abstraktsiooni, filtreerimise ja võrdlemise test, ei ole *scenes a faire* tugevalt seotud arvutiprogrammi tehniliste nüanssidega, mistõttu selle kohaldamine on lihtsam, kuid see annab siiski alust arvata, et piisava tahte korral on samaväärselt võimalik sisustada ka teste ja põhimõtteid, mis on tugevalt seotud arvutiprogrammi tehniliste nüanssidega.

Idee ja väljenduse vastandamise põhimõtte suurimaks komistuskiviks saab pidada asjaolu, et see nõuab ulatuslikul määral arvutiprogrammide ehitusse süvenemist ning nende dekonstrueerimist, mis omakorda eeldab vilumust valdkondades, mis jäävad õigusest väljapoole. Isegi kui arvutiprogrammi saavad dekonstrueerida kohtunikest ja õigusteadlastest sõltumatud valdkonna eksperdid, peavad kohtunikud ja õigusteadlased endiselt suutma kujundada jälgitavaid põhjendusi, miks teatav arvutiprogrammi element on või ei ole autoriõiguslikult kaitstav. Selliste põhjenduste andmine võib isegi keskpärasest ulatuslikuma arvutiprogrammi tundmise korral olla erakordselt keeruline. Sellest tulenevalt on mitmed õigusteadlased ja kohtunikud eelistanud loobuda arvutiprogrammi ehitusse süvenemisest ning asunud kujundama oma arvamusi teiste, kergemini mõistetavate kaalutluste pinnalt, nagu *scenes a faire* mittekaitstavuse põhimõte või autori poolt teose loomiseks tehtud töö analüüs.

Seega vastus töö alguses tõstatatud probleemile on, et idee väljenduse vastandamine ei ole praegusel kujul alati sobiv vahend autori ja ühiskonna huvide vahel tasakaalu leidmiseks. Samas ei nähtu, et idee ja väljenduse vastandamine oleks arvutiprogrammide valdkonda põhimõtteliselt sobimatu. Peamised probleemid idee ja väljenduse vastandamisega tulenevad selle ekslikust rakendamisest või siis rakendamisest loobumisest, mis omakorda tuleneb asjaolust, et mitmed õigusteadlased ja kohtunikud ei ole arvutiprogrammidega piisaval määral kokku puutunud ning ei oska seetõttu arvesse võtta arvutiprogrammidele omast ehitust. Aja jooksul see probleem leeveneb, kuna inimestel on eluliselt tarvis tutvuda erinevate arvutiprogrammidega, samuti sisenevad tööjõuturule inimesed, kes on arvutiprogrammidega üles kasvanud. Lühiajaliselt on idee ja väljenduse vastandamise hõlpsamaks rakendamiseks soovitatav panna suuremat rõhku infotehnoloogide ja õigusteadlaste koostööle, mille abil on võimalik luua kohtute jaoks piisavalt tarvilikud juhised, mille abil eristada ideed teostusest arvutiprogrammide valdkonnas.

Idee ja väljenduse vastandamise eduka rakendamise seisukohast on hädavajalik täiustada ning rakendada erinevaid teste ja põhimõtteid. Arvutiprogrammide dekonstrueerimine on keeruline ning ilma ulatuslike juhisteta võib see kohtunike ja õigusteadlaste jaoks osutuda sedavõrd keeruliseks, et ratsionaalsem on idee ja väljenduse vastandamisest üleüldse loobuda ning langetada otsus teiste argumentide pinnalt. Arvutiprogrammide valdkonnas idee ja väljenduse vastandamiseks loodud testid pakuvad tarviliku taustsüsteemi, millele otsuse tegemisel tugineda. Sedasi võivad ka suuresti sisutamata testid parandada tehtavate otsuste kvaliteeti, kuna annavad kätte raamistiku ja mõttelaadi, millele tugineda. Ulatuslikult sisustatud testid võivad aga märkimisväärselt parandada selles valdkonnas tehtavate otsuste kvaliteeti. Samas on oluline märkida, et idee ja väljenduse vastandamiseks loodud põhimõtetele ning testidele liigne tuginemine kannab endas ohtu, et otsuse tegemisel muutub primaarseks testi rakendamine ning sellest tulenevalt eiratakse elulisi asjaolusid. Arvutiprogrammide valdkonnas on see eriti ohtlik, sest arvutiprogrammid arenevad kiiresti ning seetõttu võivad arvutiprogrammide jaoks loodud testid kiiresti vananeda ning seeläbi viia ebaõigete tulemusteni. Selle vältimiseks on oluline, et testid ja põhimõtted oleks formuleeritud juhiste või mõttemallina, mitte aga tööriistana, mille kasutamine tagab õige järelduse.

Arvestades, et Eesti on liitunud mitmete rahvusvaheliste lepingutega, mis näevad ette idee ja väljenduse vastandamise, samuti on Eesti Euroopa Liiduga liige, mis on samuti tunnustanud idee ja väljenduse vastandamise olulisust autoriõiguses, siis puudub Eestil reaalne võimalus idee ja väljenduse vastandamisest loobuda. Seetõttu on idee ja väljenduse vastandamiseks erinevate testide ja põhimõtete väljatöötamine ning koostöö õigusteadlaste ja

infotehnoloogide vahel on parim moodus tagamaks, et idee ja väljenduse vastandamine oleks Eestis sobiv vahend tagamaks tasakaal autori ja üldsuse huvide vahel.

ABSTRACT

Separating copyrightable expression from an unprotectable idea underlying it in the field of computer programs.

The idea–expression dichotomy limits the scope of copyright protection by differentiating an idea from the expression underlying it. The rationale behind the dichotomy is to ensure the public domain remains freely accessible, in order to support the exchange of ideas while providing an incentive for potential authors to create works for the public.

However in the field of computer programs, due to technical nature of software, it is objectively difficult to draw a clear cut distinction between ideas and expressions. As such the boundaries of idea–expression dichotomy tend to be blurred by its inconsistent and at times inept application. Because of that it seems that the idea–expression dichotomy does not represent a valid tool for courts to rely upon in assessing whether a computer program can be protected by copyright or not. As such the aim of this paper was to determine whether idea–expression dichotomy is an appropriate tool for courts to rely on in deciding if a computer program can be protected by copyright.

In order to verify that, the Author of this thesis analysed appropriate judicial literature and case law of two countries with a long idea–expression dichotomy tradition dating back to a time well before the invention of computers, and two countries with a short idea–expression dichotomy tradition, where the implementation of the idea expression dichotomy coincides with the spread of computer programs. The four countries thus analysed were United States of America, United Kingdom, Republic of India and The Peoples Republic of China. The aim was to assess whether these countries were successful in implementing idea expression dichotomy in the field of computer programs. The reason for grouping countries together based on the length of their idea expression dichotomy traditions stems from the often vocalized criticism that idea expression dichotomy does not take into account the special nature of computer programs. That is because in most countries computer programs are regarded as literature and for that reason courts often tend to implement principles of idea expression dichotomy that were developed for literature in the field of computer programs. Logic dictates that this problem should be severe in countries with long idea–expression

dichotomy, because these countries have a developed and rooted system for separating ideas from expression in the field of literature that can be imported to the field of computer programs. In countries where implementation of idea-expression dichotomy coincides with the spread of computer programs, law-makers should therefore have the possibility to implement dichotomy in a way that takes into account the special nature of computer programs.

The analysis revealed that there are two major problems with idea-expression dichotomy in the field of computer programs. Firstly there are problems regarding the implementation of the principle. Secondly there are problems tied with actually separating ideas from expressions.

In order to effectively separate ideas from expressions, judge must be able and willing to analyse computer programs in-depth, down to its most basic functions and code. Added to that the judge needs to be acquainted enough with computer programs to be able to articulate and explain reasons for deciding to regard one technical element of a program as expression and other technical element as an idea. Because of that many judges, especially in the United Kingdom have opted to focus on others, more easily understandable considerations when deciding whether a computer program can be copyrighted. As such countries like United Kingdom and Peoples Republic of China have faced serious hardship in implementing idea-expression dichotomy.

Because of the fact that idea expression dichotomy has to balance the conflicting interests of the general public and of the authors, it is vital that the court is able to draw the line that does not harm the interests of the author nor the interests of the general public. Failing to do so will harm the marketplace of ideas, either because it enables authors to monopolize on the ideas that society could develop or because it takes the incentive away from authors to add new ideas to the society. For many countries such as United States of America and United Kingdom, achieving the right balance has been difficult and both countries to this day struggle to find the right balance.

However this does not mean that the idea-expression dichotomy is fundamentally flawed. Given the right application it could be a useful tool for determining the protectability of a computer program. The main source for problems is the fact that even today the concept of a computer program is foreign for many judges. This creates the incentive to disregard idea-expression dichotomy altogether when deciding cases of copyrightability in the field of

computer programs. It also is at the very heart of incorrect value judgements that derail the balance between authors and societal interests.

Given enough time people will get better acquainted with computer programs. This is because computer programs will play an ever increasing roles in people's lives and in time a newer generation, who have grown up with computers of every kind will enter into the field of law. It is likely that when the nature of computer programs is better understood in courts, the problems with the implementation of idea expression dichotomy will subside. In the short term however policy makers and judges should focus more on creating a cooperation with the technical sector because they have a more detailed understanding of the computer programs and as such they can provide valuable insight which in turn can lead to better judgement calls.

Gregori Palm

29.04.2016

KASUTATUD KIRJANDUS

Erialakirjandus

1. Bainsbridge, D. Software Copyright Law, 4th ed. London 1997.
2. Bainsbridge, D. The look and feel of computer programs after Richardson v. Flanders. – Information & Communications Technology Law 10.05.2010.
3. Bently, L; Sherman, B. Intellectual Property Law. 4th edition. Oxford University Press 2008.
4. Berger, A.S. Hardware and Computer Organization. Nownes *sine anno*.
5. Brander, C. Idea And Expression Dichotomy. LawTeacher UK 2013.
6. Brinson, J.D. Copyrighted Software: Separating the Protected Expression from Unprotected Ideas, A Starting Point. Boston College Law Review 1988.
7. Castree, S. Tetris Holding V. Xio interactive Isn't As Great a Case As Video Game Developers Think It Is. Chicago- Kent College of Law 2013/2 23.12.2013.
8. Chengsi, Z. Copyright Law. Beijing 1997.
9. Commission Staff Working Paper on the review of the EC legal framework in the field of copyright and related rights. Brussels 2004.
10. Copyright Protection for Mass-Produced, Commercial Products: A Review of the Developments Following Mazer v. Stein. The University of Chicago Law Review 1971.
11. Cornish, W; Llewelyn, D. Intellectual Property: Patents, Copyrights, Trademarks and Allied Rights. Sweet & Maxwell 2010.
12. Derclaye, E; Leister, M. Intellectual Property Overlaps: A European Perspective. Hart Publishing 2011.
13. Dick, D. The PC Support Handbook. Dumbreck Publishing, 2008.
14. Dreier, T; Hugenholtz, P.B. Concise European Copyright Law. Kluwer Law International 2006.
15. Epstein. M.A. Epstein on Intellectual Property, 5th edition. Aspen Publisher 2006
16. Ficsor, M. The Law of Copyright and The Internet, Oxford 2001.
17. Green Paper on Copyright and the Challenge of Technology – Copyright Issues Requiring Immediate Action. COM (88) 172 final, 10.11.1988.

18. Green, L-C. Copyright Protection and Computer Programs: Identifying Creative Expression in a Computer Program's Nonliteral Elements. *Fordham Intellectual Property, Media and Entertainment Law Journal*, Volume 3, Issue 1, 1992.
19. Guibault, M.C.R. Copyright Limitations and Contracts. An Analysis of the Contractual Overridability of Limitations on Copyright. Kluwer Law International 2002.
20. Guide to Copyright and Related Rights Treaties Administered by WIPO and Glossary of Copyright and Related Rights Terms. WIPO Publication 2003.
21. Hollaar, L.A. An Overview of Copyright. *Digital Law Online* 2002.
22. Jain, S. The Principle of Idea-Expression Dichotomy: A Comparative Study of US, UK & Indian Jurisdictions, Delhi 2012.
23. Javier, F jt. La Protección Jurídica de los Derechos de Autor de los Creadores de Videojuegos. *Planells de la Maza* 1999.
24. Jents, L. Autoriõiguse piirangute roll ja tähendus tänapäeva ühiskonnas. *Juridica* VII/2012.
25. Jiaqiang, C. An Interpretation and Reconstruction of the Idea/Expression Dichotomy in Copyright Law. *J. Dalian University Press* No 2 2008.
26. Kant, I. The Metaphysics of Morals. Cambridge University Press 1991.
27. Knuth, D.E. The Art of Computer Programming, Volume 1, 3rd Edition. Boston 1997.
28. Kretschmer, K. Digital Copyright the End of an Era. – *European Intellectual Property Review*, Vol 25, No 8, lk 333.
29. Krishnan, A. Testing for Copyright Protection and Infringement in Non-Literal Elements of Computer Programs. National Law School of India University, Nagarbhari 2004.
30. Kurisoo, K; Kaur, V jt. Intellektuaalne omand. Äripäev 2009.
31. Lemley, M. Intellectual Property in the New Technological Age. Wolter Kluwer 2006.
32. Lepik, G. Teose originaalsus Eesti ja Euroopa autoriõiguses. *Juridica* 2015/X
33. Lin, C. Perspectives on Beijing Copyright Disputes. *Sports Vision* no 8, 1989.
34. Liu, C. The Idea/Expression Dichotomy in Cyberspace: A Comparative Study of Web Page Copyrights in the United States and China. *Intell. Prop. Rev* 2003.
35. Loughlan, P. The Marketplace of Ideas and the Idea-expression distinction of Copyright Law. – University of Sydney 2002.
36. Martin, J.V. Copyright – Current Issues and Law. Nova Science Publisher, Inc 2002.
37. McConnell, S. Code Complete: A Practical Handbook of Software Construction. Microsoft Press, 2004.

38. McIntyre, S. Trying to Agree of Three Articles of Law: The Idea/Expression Dichotomy in Chinese Copyright Law. *An Intellectual Property Law Review* 62 2010.
39. Moscona, R. Copyright Protects the Code of a Computer Programm, Not Its Functionality or Ideas Underlying the Software – *Lexology*. 15.05.2012.
40. Mõtsküla, P. Tarkvara õiguskaitse perspektiivid võrgustunud ühiskonnas. *Juridica*, 2006/VI.
41. Newman, J.O. New Lyrics for And Old Melody: The idea/expression Dichotomy In the Computer Age. *sine loco* 1999.
42. Nortell, J. The Notion of Originality – Reduntant or not? *Stockholm Institute for Scandinavian Law*.
43. O’Hanlon, K. Wednesday Law Report: Computer-programs copyright infringement. – *The Independent*. 15.04.1999.
44. Pai, Y.A. Copyright Protection for Computer Programs: Walking of One Leg? *The Indian Law Institute* 2006.
45. Pisuke, H. Autor ja ülikool. Autoriõiguse alused. *Tartu Ülikooli Kirjastus* 2004.
46. Platton, G. Council Directive on the Legal Protection of Computer Programs: An Unsatisfactory Balance of Competing Interests.
47. Potsdam, E. An Overview Of The Idea Expression Dichotomy Philosophy Essay. *UK Essays* 2013.
48. Ramos, A; Haza, G. Video Games: Computer Programs or Creative Works? – *WIPO Magazine* 21.08.2014.
49. Reynolds, R. Stoianoff, N. *Intellectual Property: Text and Essential Cases*. London 2003.
50. Rosati, E. Illusions Perdues. The Idea/Expression Dichotomy at Crossroads. *The Society for Economic Research of Copyright Issues* 2004.
51. Rosentau, M. Intellektuaalse omandi õigused infotehnoloogia valdkonnas. Infotehnoloogilise loomingu olemus. *Juridica III/2008*.
52. Rosentau, M. Intellektuaalse omandi õigused infotehnoloogias. Autori varalised õigused. - *Juridica* 2010/X.
53. Samuels. E. The Idea-Expression Dichotomy in Copyright Law. *Tennessee* 1989.
54. Sankar, A. The Idea – Expression Dichotomy: Indianizing an International Debate. *Journal of International Commercial Law and Technology*, vol 3/2, 2008.
55. Tannberg, M. Autori Varaliste Õiguste Piirangut Arvutiprogrammi Näitel. *Tartu* 2013.
56. Tea entsüklopeedia Tea kirjastus. Tallinna Raamatutrükikoda Tallinn: 2013. 10. Köide, lk 160.

57. Tumbraegel, K; Villiers, R. Copyright Protection For The Non Literal Elements of a Computer Program, C.T.L.R 2004.
58. U.S Congress, Office of Technology Assessment. Computer Software & Intellectual Property. Washington, 1990.
59. Walter, M.M; Lewinski, S jt. European Copyright Law. A Commentary. Oxford University Press 2010.
60. WIPO Intellectual Property Handbook: Policy, Law and Use. WIPO Publication 2004.
61. Xiaoqing, F. A Probe Into the Idea/Expression Dichotomy Principle in Copyright Law. J. Hunan University of Arts and Science 2008.
62. Borghi, M. The form and the matter: Origins and fate of the idea/expression dichotomy in the copyright system. Bocconi University, 2006.
63. Sankar, K.P. The Idea-Expression Dichotomy: Indianizing an International Debate. Journal of International Commercial Law and Technology, Vol. 3, Issue 2 2008.
64. Alford, W. To Steal a Book is an Elegant Offense: Intellectual Property Law in Chinese Civilization. 1995.
65. Walter, M.M. Lewinski, S jt. European Copyright Law. A Commentary. Oxford University Press: 2010.
66. Green, L-C. Copyright Protection and Computer Programs: Identifying Creative Expression in a Computer Program's Nonliteral Elements. Fordham Intellectual Property, Media and Entertainment Law Journal, Volume 3, Issue 1, 1992.

Kohtupraktika

Euroopa Liit

1. EK 11.11.1981, C-60/81 International Business Machines Corporation versus Euroopa Ühenduste Komisjon.
2. EK 16.06.2009, C-5/08. Infopaq International A/S versus Danske Dagblades Forening.
3. EK 22.12.2010, C-393/09 Bezpečnostní softwarová asociace v Ministerstvo kultury.
4. EK 4.11.2011, liidetud kohtuasjad C-403/08 ja C-429/08. Football Association Premier League Ltd ja teised versus QC Leisure ja teised ja Karen Murphy versus Media Protection Services Ltd otsus.
5. EK 24.11.2011, T-296/09 EFIM vs. Komisjon.
6. EK 2.05.2012, C-406/10 SAS Institute Inc v World Programming Ltd.

Eesti Vabariik

7. RKTkm 3-1-1-112-12.
8. Harju M.Ko 5.12.2011, 2-09-23863.
9. Tln RgKo 18.06.2010, 2-08-13577.
10. Harju M.Ko 19.06.2012, 2-09-70939.

Ühendkuningriik

11. Nova Productions v. Mazooma Games [2007] EWCA Civ 219
12. Navitaire v. EasyJet Airline [2005] ECDR 17.
13. Richardson Computers v Flanders [1993] FSR 497
14. Ibcos Computers Ltd v Barclays Mercantile Highland Finance Ltd, [1994] F.S.R. 275.
15. Millar v Taylor [1769] 4 Burr. 2303, 98 ER 201
16. Ladbroke (Football) Ltd v William Hill (Football) Ltd. [1964] 1 All ER 465.

Ameerika Ühendriigid

17. Apple Computer, Inc. v. Microsoft Corp, 35 F.3d 1435 (9th Cir. 1994).
18. Atari Games Corp. v. Nintendo of America Inc, 975 F.2d 832 (Fed. Cir. 1992).
19. Atari, Inc. v. North American Philips Consumer Electronics Corp 672 F.2d 607 (7th Cir. 1982).
20. Broderbund v Unison 648 F. Supp. 1127, 1133 (N.D. Cal. 1986).
21. Computer Associates Inc v Altai Inc 982 F.2d 693; 119 A.L.R. Fed. 741; 61 USLW 2434, 37 Fed. R. Evid. Serv. 348 (2d Cir. 1992).
22. Dawson v. Hinshaw Music, Inc., 905 F.2d 731, 732–33(4th Cir. 1990).
23. Frybarger v. International Business Machines Corp., 812 F.2d 525, 2 U.S.P.Q.2d (9th Cir. 1987).
24. Gates Rubber Co. v. Bando Chemical Industries, Ltd., 9 F.3d 823(D.C. Col. 1996).
25. Hubco Data Products Corp. v. Management Assistance Inc 219 U.S.P.Q.. 450 (9th Cir. 1991).
26. Jada Toys, Inc. v. Mattel, Inc., 518 F.3d 628, 636 n.6 (9th Cir. 2011).

27. Lexmark International, Inc. v. Static Control Components, Inc, 387 F.3d 522(S. Ct. 2014).
28. Lotus Dev. Corp. v. Borland Int'l, Inc., 799 F. Supp. 20 516 (1st Cir. 1995).
29. Metcalf v. Bochco, 294 F.3d 1069, 1071(9th Cir 2002).
30. Nichols v Universal Pictures Corporation, 45 F.2d 119 (2d Cir. 1930).
31. Positive Black Talk Inc. v. Cash Money Records, Inc., 394 F.3d 357, 370 n.9 (5th Cir 2004).
32. Q-Co Industries, Inc. v. Hoffman, 625 F. Supp. 608 (S.D.N.Y.1985).
33. Sega Enterprises Ltd. v. Accolade, Inc, 977 F.2d 1510 (9th Cir. 1992).
34. Sid & Marty Krofft Television Productions Inc v McDolands Corp. 12.11.1977. 562 F.2d 1157 (2d Cir. 1977).
35. Sony Computer Entertainment America, Inc v Jaffe 653 F.3d 898 (9th Cir. 2011).
36. Tetris Holding, LLC v. Xio Interactive, Inc., 863 F.Supp.2d 394 (D.N.J. 2012).
37. United States v. Shabazz, 724 F.2d 1536, 1539 (11th Cir. 1984).
38. Whelan Associates Inc v Jaslow Dental Laboratory Inc, 797 F.2d 1222; 1240 (3d Cir. 1986); 479 U.S. 1031 (1987).
39. Williams v. Crichton, 84 F.3d 581, 583(2d Cir. 1996).

India Vabariik

40. Anil Gupta v Kunal Dasgupta DLT 257, 2002
41. Barbara Taylor Bradford v Sahara Media Entertainment Ltd CHN 448, 2004
42. RG Anand v. Delux Films AIR SC 1613, 1978

Hiina Rahvavabariik

43. Beijing Jiu Qi Software Limited Stock Co vs Shanghai Tian Chen Computer Software Co. Shanghai 2d Interm. People's Ct., Jan 25, 2005.
44. Wan Juan v Changsha Flagship Real Estate Consulting Ltd. Changsha Interm. People's Ct., Dec 7, 2005.

Õigusaktid

1. Eesti Vabariigi autoriõiguse seadus. – RT I, 1992, 49, 615.
2. Euroopa Parlamendi ja nõukogu 23.04.2009. a direktiiv 2009/24/EÜ arvutiprogrammide õiguskaitse kohta ELT L 111, 5.5.2009
3. Euroopa Parlamendi ja nõukogu direktiiv nr 2001/29/EÜ autoriõiguse ja sellega kaasnevate õiguste teatavate aspektide ühtlustamise kohta infoühiskonnas (infoühiskonna direktiiv). - EÜT L 167, 22.6.2001.
4. Nõukogu 14 Mai 1991.a direktiiv 91/250/EMÜ arvutiprogrammide õiguskaitse kohta – EÜT L 122, 17.5.1991
5. Ameerika Ühendriikide copyright Act of 1976.
6. Ühendkuningriikide copyright, Designs and Patents Act 1988
7. Intellektuaalomandi kaubandusaspektide leping. – RT II 1999, 22, 123.
8. Maailma Intellektuaalse Omandi Organisatsiooni (WIPO) autoriõiguse leping.
9. Berni kirjandus- ja kunstiteoste kaitse konventsioon. – RT II 1994, 16, 49.
10. Copyright Law of the People's Republic of China of February 26, 2010
11. Hiina Rahvavabariigi Computer Software Regulation
12. Indian Copyright Act, 1957

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja lõputöö üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina Gregori Palm

(sünnikuupäev: 25.12.1990)

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) enda loodud teose Autoriõiguslikult kaitstava väljendusvormi eristamine mittekaitstavatest ideedest ja funktsioonidest arvutiprogrammide valdkonnas, (lõputöö pealkiri) mille juhendaja on Aleksei Kelli,

1.1.reprodutseerimiseks säilitamise ja üldsusele kättesaadavaks tegemise eesmärgil, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace-is lisamise eesmärgil kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni;

1.2.üldsusele kättesaadavaks tegemiseks Tartu Ülikooli veebikeskkonna kaudu, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace'i kaudu kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni.

2. olen teadlik, et punktis 1 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.

3. kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei rikuta teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse seadusest tulenevaid õigusi.

Tallinnas 29.04.2016